Add-ons im Test: Sacred, Siedler ...

05/05 | € 4,99 APRIL



Weltexklusiv: PC Games enthüllt

SPELL FORCE 2

RIESEN-POSTER (Teil 1 von 2)

Vollständige Größe: 116x80 cm

32 Seiten DIN A5 Profi-Tipps zum Herausnehmen und Sammeln

- Schritt für Schritt erklärt: Überleben in der Gruppe
- Profi-Tool „Cosmos" optimal nutzen
- Instanzen: Höhlen der Wehklagen + Deadmines



Test, Tipps, Demo Bitte umblättern





Vollversion: KA-52 Team Alligator

Spektakuläre Kampfhubschrauber-Action

+ Industriegigant 2 Add-on

TEST

ACT OF WAR
Schwere Geschütze: Wackelt C&C?

SACRED UNDERWORLD
Unterirdisch oder überragend?

SIEDLER 5 ADD-ON
Knackige Missionen, viele Neuheiten!

VORSCHAU

CALL OF DUTY 2
Frontbericht: Die ersten Screenshots!

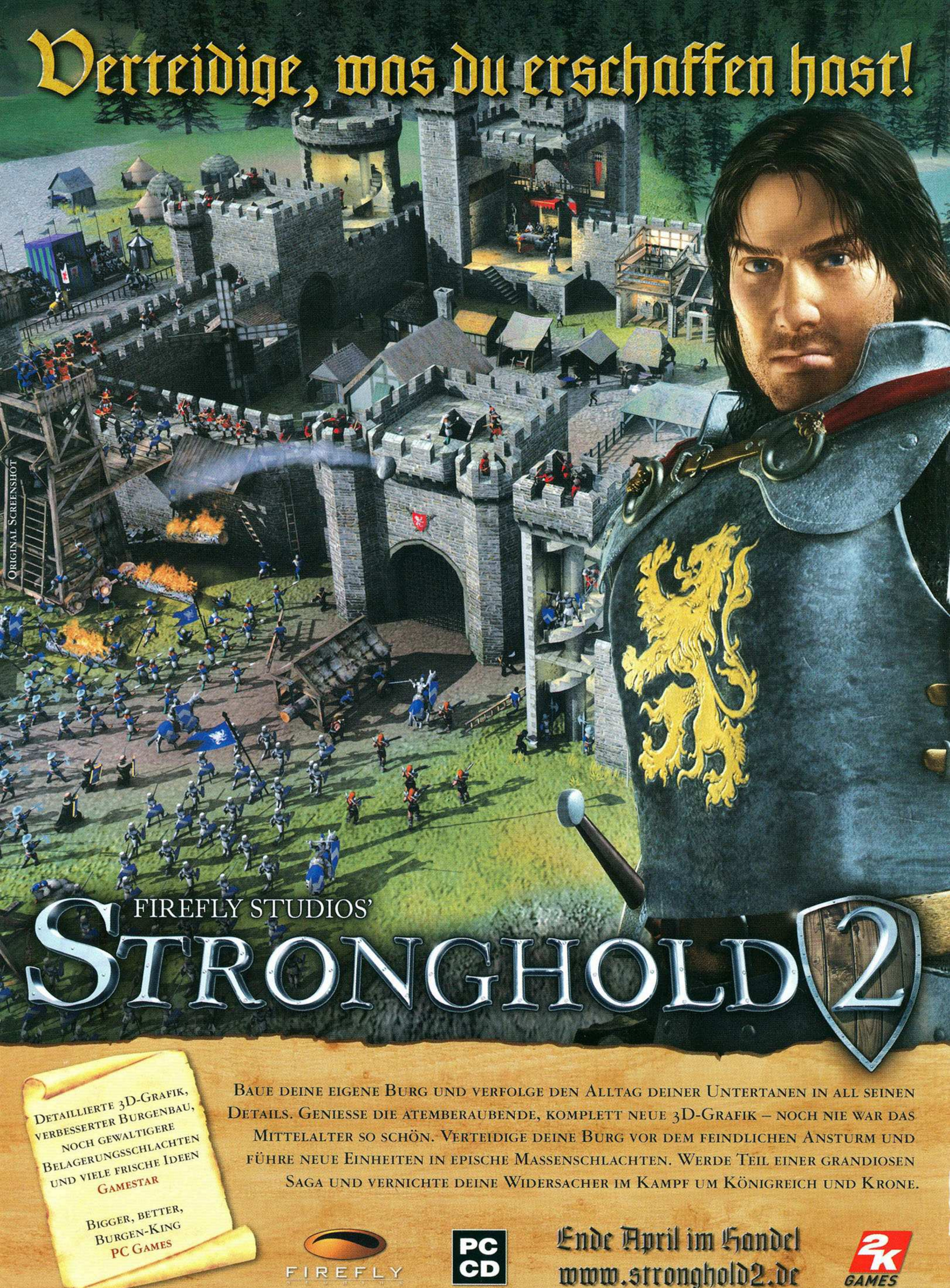
BLACK & WHITE 2
Riesige Fortschritte: Aktuelle Bilder!

STRONGHOLD 2
Angespielt: Die große Leseraktion!



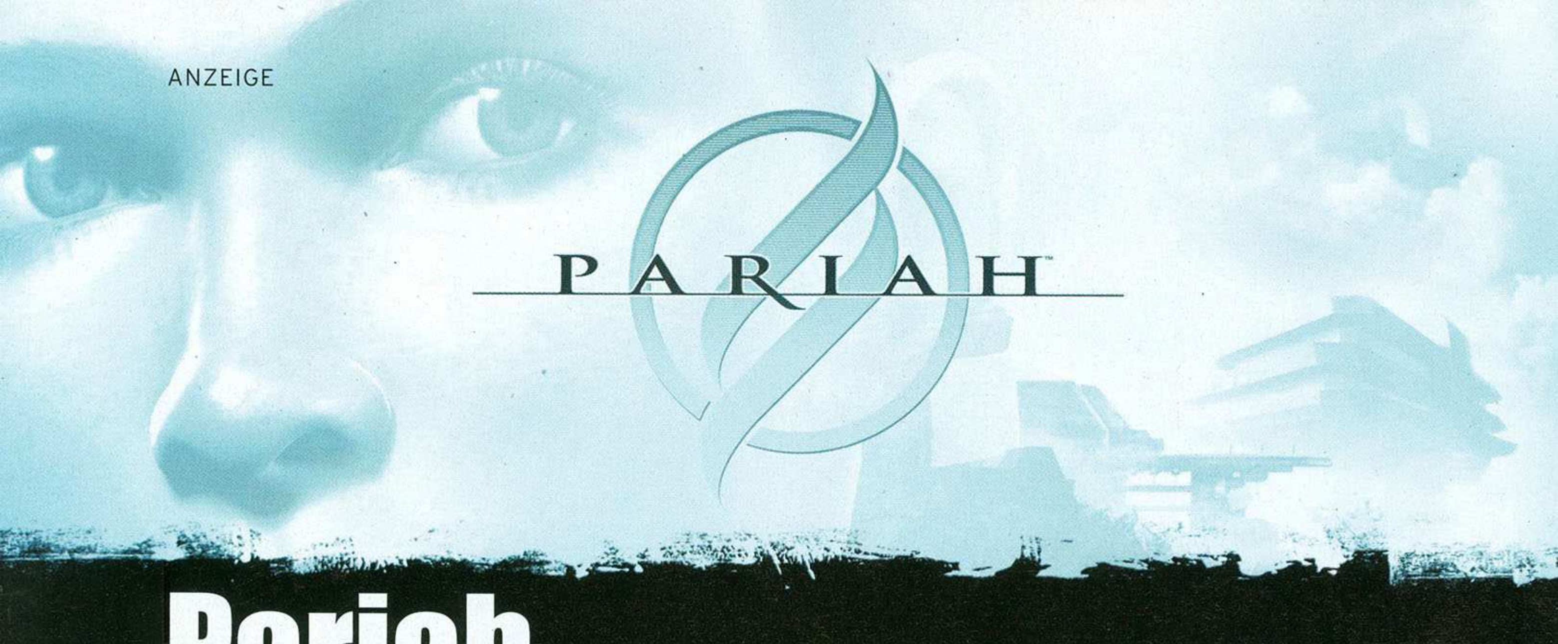

4 191278 204996 05

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,80; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80


Verteidige, was du erschaffen hast!
Original Screenshot
Firefly Studios'
Stronghold 2
Detaillierte 3D-Grafik, verbesserter Burgenbau, noch gewaltigere Belagerungsschlachten und viele frische Ideen
Gamestar
Bigger, better, Burgen-King
PC Games
Baue deine eigene Burg und verfolge den Alltag deiner Untertanen in all seinen Details. Geniesse die atemberaubende, komplett neue 3D-Grafik – noch nie war das Mittelalter so schön. Verteidige deine Burg vor dem feindlichen Ansturm und führe neue Einheiten in epische Massenschlachten. Werde Teil einer grandiosen Saga und vernichte deine Widersacher im Kampf um Königreich und Krone.
Firefly
PC CD
Ende April im Handel
www.stronghold2.de
2K Games



PRASENTIERT VON
PC Games
Wissen, was gespielt wird
ANZEIGE
PARIAH™



Pariah

Neues von den Ego-Shooter-Spezialisten bei Digital Extremes

Unter Action-Spielern ist der Name Digital Extremes bekannt wie Gerhard Schröder in Deutschland. Digital Extremes, das sind jene Leute, die seinerzeit mit **Unreal** die Ego-Shooter-Welt auf den Kopf stellten und mit **Unreal Tournament 2004 (dt.)** ein Nachbeben außergewöhnlicher Stärke heraufbeschworen. Jetzt müssen sich Spieler für eine weitere Erschütterung rüsten, denn mit **Pariah** ist der nächste Titel der kanadischen Shooter-Spezialisten angekündigt.

Zurück zu den Wurzeln

Diesmal heißt es „back to the roots", zurück zu den Wurzeln: Zwar wird **Pariah** auch eine außergewöhnliche Mehrspieler-Komponente enthalten, doch genauso viel Wert legen die Designer auf die Singleplayer-Kampagne, deren Story aus der Feder professioneller Hollywood-Drehbuchautoren stammt. „**Pariah**", sagt Digital-Extremes-Gründer James Schmalz, „bietet das ganze Programm: mitreißende Einzelspieler-Action inklusive umfangreichem Mehrspieler-Modus."

Die Bombe tickt

Für **Pariah** wurde eine ganz, ganz düstere Zukunftsvision entworfen. Die Erde ist im Jahr 2520 endgültig dem Untergang geweiht: Während ein Virus zu weltweitem Massensterben führt, suchen die Ärzte fieberhaft nach einem Gegenmittel. Doch das ist ein fruchtloses Unterfangen. Da fasst das Militär einen schweren Entschluss: Die Lösung soll eine 50-Megatonnen-Bombe sein, die – oberhalb des Meeresspiegels gezündet – alles Leben mit einem Schlag auslöschen wird. Der Spieler schlüpft in den weißen Kittel von Dr. Jack Mason, der sich als Schiffsarzt um die Personen aus den evakuierten Städten kümmert. Bei einem Routineflug kommt es zum Fiasko: Der Transporter stürzt nach einer Explosion auf der Erde ab und in 16 Stunden wird die Sprengladung hochgehen! Mason überlebt die Notlandung, genauso wie die schöne Karina, die zu den mutmaßlich Infizierten gehört.
Die Bitte um Rettung erweist sich als ergebnislos, dem Militär ist die Sache wohl zu heikel, also beginnt für die beiden einen Wettlauf gegen die Zeit. Nichts wie weg hier! Dass sie ausgerechnet neben einem Gefängniskomplex abgestürzt sind, dessen mies gelaunte Häftlinge frei herumlaufen, macht die Sache nicht gerade einfacher.


Wer dem Gegner frontal gegenübersteht, sollte nach Deckung Ausschau halten. Hier bieten sich die Kisten rechts im Bild an.

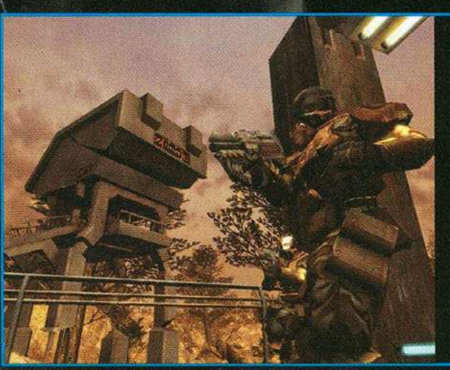

Nicht alle Figuren in Pariah sind Ihnen feindlich gesinnt. Oftmals schließen sich Figuren Ihrem Team an, um gemeinsam mit Ihnen zu kämpfen.

Größtenteils laufen die Kämpfe in Pariah unter freiem Himmel ab. Ungefähr zwanzig Prozent der Spielzeit verbringen Sie in Innenlevels.

Dr. Jack Mason

Der Arzt, der das Pech gepachtet hat

Einst ein junger, aufstrebender Arzt, jetzt ein psychisches Wrack: Nach einer Reihe von beruflichen Missgriffen erfährt Dr. Jack Mason eine Degradierung, die ihn auf gut Deutsch zur Drecksarbeit verdammt. Statt die Reichen und die Schönen auf den Operationstisch zu bekommen, soll er zukünftig die Routineuntersuchungen auf Gefangenentransporten übernehmen, die das Militär überall im Sonnensystem durchführt. Das war's dann wohl mit der großen Karriere! Da ist es Unglück im Unglück, dass es sich bei seinen neuen Patienten ausgerechnet um Menschen handelt, die unerforschte, hochgradig ansteckende Viren in sich tragen. Hoffentlich vergisst Dr. Mason nicht den Mundschutz, bevor er das Stethoskop anlegt ...



Bei der Gestaltung der Spielfiguren richtet sich Pariah nach den Models aus Unreal Tournament 2004: Kämpfer in dicken Rüstungen schießen mit großen Kanonen.



Pariah ist pausenlose Action: Fahrzeuge explodieren, Gegner feuern aus allen Rohren, Rauchschwaden ziehen vorbei.



Und der Gegner strahlt: Pariah setzt auf Waffen im Unreal-Stil, die sich durch Extras upgraden lassen. Dafür fehlt der alternative Feuer-Modus.

Pariah geizt nicht mit ausladenden Animationen: Dank der Havoc-Physik-Engine fallen getroffene Gegner realistisch zu Boden.

Werden Säulen getroffen, so stürzen diese physikalisch korrekt ein. Keine dieser Sequenzen ist vorberechnet, sondern eine Physik-Engine kümmert sich darum.

Karina

Die Frau, um die sich alles dreht

Die geheimnisvolle Schöne trägt den Namen Karina und ihre Akte liest sich wie ein Thriller: Früher saß sie in einem Gefängnis namens Amboss fest – das ist eine berüchtigte Festung, in die nur besondere Häftlinge kommen. Danach ging sie auf der Erde ihrer Arbeit nach, bis der Virus namens t149 auftauchte und alle Männer dahinraffte. Es scheint, als wäre auch Karina infiziert, aber aus einem Grund, der erst noch erforscht werden muss, scheint sie gegen den Krankheitserreger resistent zu sein. Ob es daran liegt, dass sie eine Frau ist? Die Ärzte sind jedenfalls brennend an ihr interessiert – natürlich nur aus rein beruflichen Gründen – und deshalb soll sie von der verseuchten Erde mit einem Transportschiff zu einer medizinischen Einrichtung gebracht werden. Schiffsarzt ist kein anderer als Pariah-Protagonist Dr. Jack Mason. Als der Transporter abstürzt, müssen die beiden notgedrungen zusammenarbeiten, um sich aus ihrer verzweifelten Lage zu befreien. Doch auf welcher Seite steht Carina? Sie scheint sich mit den aggressiven Häftlingen auf der Erde ganz hervorragend zu verstehen ...

PARIAH

Als Dr. Jack Mason und Karina aus den rauchenden Wrackteilen des abgestürzten Transporters hervortreten, bietet sich ihnen ein paradiesisches Bild, das sie der **Unreal**-Engine zu verdanken haben: Zwischen mächtigen Felsformationen stehen Bäume, deren Blätter in den Farben des Herbstes leuchten; Wolken schieben sich behäbig über den smogfreien Himmel und das Licht der Sonne fällt in Strahlen herab. Die Natur scheint für wenige Sekunden vollkommen, dann pfeifen Projektile durch die Luft und schlagen in den Boden ein. Männer in Rüstungen schießen von weit her, sie sind offensichtlich nicht an Besuchern interessiert. Mason versteht sofort, dass es sich bei den Angreifern um die Häftlinge eines Gefängnisses handelt, die von ihren Aufsehern zum Sterben zurückgelassen wurden. Denn in 16 Stunden soll eine Bombe hochgehen, die die Erde und damit den Virus, der hier gerade todbringend wütet, hinwegfegt.

Zu den Waffen

Nach dem Überraschungsangriff erlangen Sie die Kontrolle über Jack Mason: Schnell das Sturmgewehr entsichern und los geht's. Karina wird es Ihnen gleichtun und an Ihrer Seite kämpfen; selber steuerbar ist die Dame allerdings zu keinem Zeitpunkt im Spiel. Nach dem ersten Schusswechsel rennen Sie hinter den nächsten Baumstamm, um Ihre Lebensenergie wieder aufzufüllen. Die Sprint-Taste leistet dabei gute Dienste: Mason steckt kurz seine Kanone weg und ist wehrlos, dafür saust er wie der Wind, bis ihm die Puste ausgeht. Hinter der Deckung kann die Lebensenergie – dargestellt durch Symbole am oberen Bildschirmrand – in Ruhe regenerieren. Wenn Sie einige Sekunden lang nicht getroffen werden, wird ein halbes Symbol langsam wieder vollständig; ist es jedoch gänzlich verschwunden, taucht es erst nach dem Einsatz einer Energiespritze wieder auf, die Mason mit sich herumträgt. Diese ist zwar jederzeit einsetzbar, allerdings verschwimmen bei Dauergebrauch die Konturen der Grafik, was Zielen unmöglich macht. Damit bietet Pariah eine willkommene Innovation im Vergleich zu anderen Ego-Shootern, die nach Genre-Norm vorschreiben, über herumliegende Medikits zu laufen.



Um die teilweise recht großen Entfernungen in den riesigen Freiluftarealen von Pariah zu überbrücken, nutzen Sie Fahrzeuge wie Gruppentransporter und futuristische Trikes.



Die Vehikel steuern sich genauso einfach wie in Unreal Tournament 2004 (dt.): Die Sicht wird mit der Maus gedreht, die Lenkung erfolgt mit der Tastatur.

Das hügelige Gelände ermöglicht actionreiche Stunt-Einlagen.



Außerordentlich viel Feintuning stecken die Entwickler in die Waffen. Die sollen nicht nur Rumms machen, sondern auch Bumms, was heißt: Im Verlauf des Spiels sammeln Sie so genannte Energy Cores ein, um damit die Kanonen Ihrer Wahl bis zu vier Mal aufzurüsten. Als Beispiel sei zunächst der klassische Raketenwerfer genannt, der in seiner ursprünglichen Form gerade mal eine Rakete abfeuert. Nach einem Upgrade suchen die Geschosse ihr Ziel automatisch und in der letzten Ausbaustufe dringen gleich vier Raketen gleichzeitig aus dem Kanonenlauf. Auch der Granatwerfer profitiert von Upgrades: Während Granaten zu Beginn automatisch nach vier Sekunden explodieren, lassen sich diese später per Knopfdruck gezielt in die Luft jagen. Ist der Granatwerfer bis zum Gehtnichtmehr getunt, so werden die Geschosse zu einer Art Schrapnell: Sie ziehen wie ein Magnet herumliegendes Metall an und schleudern es auf den Gegner zurück. Aua! Weil es im Verlauf des Spiels nicht genügend Energy Cores gibt, um alle Waffen bis zum Maximum aufzurüsten, müssen Sie strategisch vorgehen: Upgrades verstreuen oder spezialisieren? Sie entscheiden. Es ist sogar möglich, auf mehr Durchschlagskraft bei den Waffen zu verzichten und sich stattdessen dauerhaft mehr Lebensenergie zu verschaffen.

Gib Gas

Die meisten Missionen laufen unter freiem Himmel ab. Manchmal finden Sie sich auch auf einem fahrenden Zug wieder – oder in einem Raumschiff, das über die Planetenoberfläche düst. Abwechslung wird in **Pariah** ganz groß geschrieben. Fester Bestandteil des Spielvergnügens sind außerdem Fahrzeuge, die Sie selber steuern können. Um die teils großen Entfernungen in den gigantischen Freiluftarealen zu überwinden, sind Jeeps oder futuristisch angehauchte Trikes (im Spiel Wasp genannt) die besten Mittel. In vielen Vehikeln sind Bordgeschütze installiert, die Ihr computergesteuerter Mitstreiter bedient, während Sie Gas geben – oder umgekehrt. Übertreiben Sie es aber nicht: Wer mit 200 Sachen über einen Hügel fährt, überschlägt sich schnell doppelt und dreifach.

MAP (Make and Play)

Der Editor von Pariah besticht durch seine Einfachheit



Sie wollen ein Gebäude in die Landschaft setzen? Nichts einfacher als das: auswählen, aufs Gelände ziehen, fertig.

Seit Jahren werden mithilfe des **Unreal**-Editors Levels gebaut. Aber nur von Profis, die sich in den kompliziert aufgebauten Menüs zurechtfinden. **Pariah** möchte auch Einsteigern die Möglichkeit bieten, sich kreativ zu betätigen, und liefert deshalb zusätzlich zu einer verbesserten Originalversion eine entschlackte Variante des Editors mit. Die komplexe Benutzeroberfläche wurde entschärft, die Menüs und Symbole sind klar strukturiert. Das Interface lässt sich mit dem aus einem Aufbau-Strategiespiel vergleichen: Man wählt aus einer Reihe von vorgefertigten Objekten (Geschütztürme, Baracken, Bäume etc.) eines aus und platziert es mit einem Mausklick auf dem Gelände. Apropos Gelände: Dieses lässt sich in Sekundenschnelle verformen, anheben oder so lange absenken, bis Wasser sichtbar wird. Ist die Landschaft fertig, besteht die Möglichkeit, die Wetterverhältnisse festzulegen: Ob es regnet oder schneit, ob die Sonne scheint oder ein Gewitter tobt, lässt sich binnen kurzer Zeit einstellen. Auch die Sichtweite obliegt Ihrer Befehlsgewalt: Mit einem Schieberegler bestimmen Sie die Dichte des Nebels, der in der Luft hängt. Wenn Sie die Qualität Ihres Werkes prüfen möchten, genügt ein Klick auf „Test" und schon befinden Sie sich zu Fuß oder per Fahrzeug auf dem selbst gebauten Terrain. Alle Maps, ob sie nun mit der Xbox- oder der PC-Version von **Pariah** gebaut werden, sind zueinander kompatibel und maximal 64 Kilobyte groß.



Die Gegner legen je nach Clan-Zugehörigkeit ein anderes Verhalten an den Tag: Einige sind offensiv, andere benutzen Schilde zur Verteidigung.

Pariah liefert eine stark vereinfachte Version des Unreal-Editors mit, was zur Folge haben wird, dass auch Einsteiger problemlos Levels bauen können: Die Areale entstehen im intuitiven Click&Drop-System.

So einfach kann ein Editor aussehen: Statt den Bildschirm mit etlichen Funktionen zu füllen, sind die wenigen Untermenüs und Symbole klar gegliedert.


ANZEIGE
PARIAH
Die Feinde treten meistens in der Überzahl auf und koordinieren ihre Angriffe. Sie sind damit alles andere als Kanonenfutter.
Auf zum Duell
Am 6. Mai starten Einzel- und Mehrspielerkämpfe.
Es wäre eine Verschwendung, wenn die Entwickler von Digital Extremes ihr Mehrspieler-Know-how nicht auch in Pariah einfließen lassen würden. Und deshalb gibt es neben einem knalligen Singleplayer-Feldzug auch einen umfangreichen Multiplayer-Part. Dass darin auch Klassiker wie Deathmatch und Capture the Flag nicht fehlen, ist klar. Taktischer wird's im Modus Frontline Assault, der sich an Onslaught aus Unreal Tournament 2004 (dt.) orientiert. Darin kämpfen zwei Parteien mit bis zu 16 Spielern um die Vorherrschaft auf einer großen Karte, indem sie Knotenpunkte einnehmen und halten müssen. Natürlich spielen Fahrzeuge darin eine bedeutende Rolle! Ein weiterer Spielmodus nennt sich Siege (zu Deutsch: Belagerung). Darin treten Sie zusammen mit Ihren Verbündeten gegen immer heftiger anstürmende Gegnerhorden an. Für Einzel- und Mehrspieler-Spaß ist damit bestens gesorgt, wenn Pariah am 6. Mai in die Läden kommt.
Karina (links im Bild) mischt bei den Kämpfen eifrig mit. Die clevere KI sorgt dafür, dass sie sich wie ein menschlicher Spieler verhält.

Vollversion: KA-52 Team Alligator
Packende Kampfhubschrauber-Simulation

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II ab 266 MHz
Mind. 128 MByte RAM
450 MByte freier Festplattenplatz
4x CD-ROM-Laufwerk
Direct 3D-kompatible Grafikkarte



PC Games 05/05

Vollversionen
KA-52 Team Alligator
Industriegigant 2 Add-on

SPIELBARE DEMOS
Act of War: Direct Action
Airline 69
Empire Earth 2
Freedom Force vs.The Third Reich
GTR - zweite Demo
Lego Star Wars
Star Wolves
Still Life
SWAT 4 [Einzelspieler-Demo]
Game Tycoon 1.5

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports
VOR ORT
Der Pate
Rise & Fall: Civilizations at War
Juiced

NEWSFLASH
Empire Earth 2
Pariah
Gauntlet: Seven Sorrows
The Suffering: Ties that bind
Fear & Respect
Area 51

NEU IM LADEN
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
Brothers in Arms: Road to Hill 30
City of Heroes
Silent Hunter 3
SWAT 4

SONSTIGES
Act of War: Direct Action
Leser-Charts
Abspann mit Outtakes
Sonderveröffentlichung: Imperial Glory
Werbung: Alien vs Predator
Gamelab: Act of War: Direct Action

SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)
Battlefield 2
Domination

SPECIALS:
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip
Mod of the month: ET Fortress

Bugfixes
America's Army v2.3.0 von v2.2.1 (d)
Anstoß 4 v1.2 von v1.1 (d)
Battle Mages v1.2 incl. neue Maps (d)
Celtic Kings The Punic Wars v1.02 (d)
Celtic Kings The Punic Wars Windows XP SP2 fix (d)
Command & Conquer Generäle: Zero Hour v1.03 (d)
DEL Eishockeymanager 2005 v1.23 (d)
Elite Starfighter v1.5 (d)
Emergency 3 - Mission Life v1.02 (d)
Erotic Empire v1.13 (d)
Fussball Manager 2005 v1.02 (d)
Game Tycoon v1.503 (d)
Game Tycoon v1.503 von v1.5x (d)
Immortal Cities: Children of the Nile v1.2 (d)
Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords v1.0a (d)
Massive Assault v1.2.204 (d)
Oil Tycoon 2 v1.11
Painkiller (dt.) v1.62
Starcraft: Brood War v1.12 (int)
Starcraft v1.12 (int)
Trainz Railroad Simulator 2004 v2388SP4 von v2200 (d)
Unreal Tournament 2004 (dt.) v3355
World of Warcraft v1.2.3 (d)

Treiber
WINDOWS 9X/ME
Ati Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 66.94
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.55

WINDOWS XP/2000
Athlon 64 Cool'n'Quiet Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst 5.1
Nvidia Detonator 66.93
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion 4-in-1 4.55

Tools auf DVD
3D-Analyzer v.2.36
Ati Tray Tools v.1.0.1.415
Cpu-z 1.26
Detonatorunlock 1
Detonatorunlock 2
Firefox v.1.0
Fraps v.2.5.1
McAfee Avert Stinger v.2.4.7
nHancer v.1.0.2
nV SLI Application Optimizer Utility v.1.2.7.196
Rage3d Tweak v.3.9c
Rivatuner v.2.0 RC15.3
New Year Edition
rTool v.0.9.9.8 RC11
Securepoint Firewall
Speedfan v.4.20
Thunderbird v.1.0

Imperial Glory
Sonderveröffentlichung

Vollversion: KA-52 Team Alligator

DVD

Add-ons im Test: Sacred, Siedler ...

PC Games — Wissen, was gespielt wi[rd]

DVD

World of Warcraft

RIESEN-POSTER (Teil 1 von 2)
Vollständige Größe: 116x80 cm

32 Seiten DIN A5 Profi-Tipps zum Herausnehmen und Sammeln
- Schritt für Schritt erklärt: Überleben in der Gruppe
- Profi-Tool „Cosmos" optimal nutzen
- Instanzen: Höhlen der Wehklagen + Deadmines

Act of War Direct Action: Test, Tipps, Demo — Bitte umblättern

Vollversion: KA-52 Team Alligator
Spektakuläre Kampfhubschrauber-Action
+ Industriegigant 2 Add-on

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 05

05/05 | € 4,99 APRIL

Weltexklusiv: PC Games enthüllt
SPELL FORCE 2

TEST
ACT OF WAR — Schwere Geschütze: Wackelt C&C?
SACRED UNDERWORLD — Unterirdisch oder überragend?
SIEDLER 5 ADD-ON — Knackige Missionen, viele Neuheiten!

VORSCHAU
CALL OF DUTY 2 — Frontbericht: Die ersten Screenshots!
BLACK & WHITE 2 — Riesige Fortschritte: Aktuelle Bilder!
STRONGHOLD 2 — Angespielt: Die große Leseraktion!

Schritt für Schritt

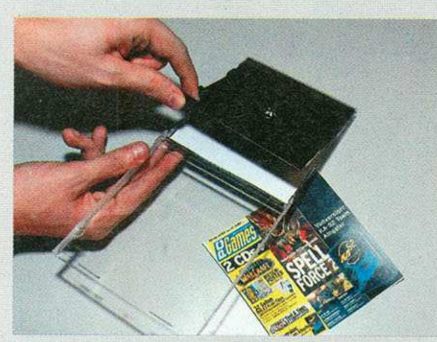
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für ein DVD-Tray (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **05/05**

- PC Games Vollversions-CD
- PC Games Demo-CD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

PC Games 05/05 **KA-52 Team Alligator**

Vollversion: KA-52 Team Alligator

- Packende Kampfhubschrauber-Simulation mit glaubwürdigem Flugverhalten und realistisch nachempfundenem 3D-Cockpit
- Rasen Sie im Tiefflug durch Täler, über Städte und Gewässer
- Kommandieren Sie ein Team aus 15 weiteren Helikoptern in 100 aufregenden Missionen
- Stellen Sie Ihre Crew zusammen und achten Sie auf eine gesunde Mischung aus Grünschnäbeln und erfahrenen Piloten

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II ab 266 MHz
Mind. 128 MByte RAM
450 MByte freier Festplattenplatz
4x CD-ROM-Laufwerk
Direct 3D-kompatible Grafikkarte

Top-Demo: Empire Earth 2

Testen Sie die Fortsetzung des epischen Echtzeit-Strategiespiels!

Steuern Sie wahlweise Deutsche, Amerikaner oder Koreaner durch drei von insgesamt 15 Epochen. Enthalten sind die Spielmodi Conquest und Territory Control.

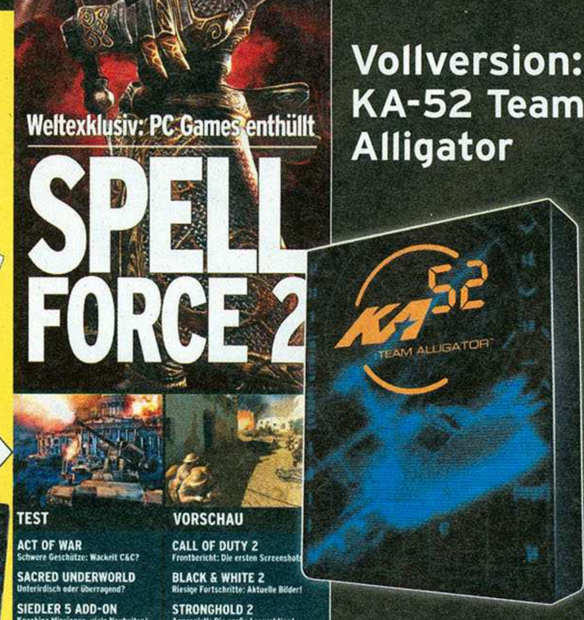
Weitere spielbare Demo-Versionen:
Airline 69
Lego Star Wars

Top-Demo: SWAT 4 (Einzelspieler)

Packender Taktik-Shooter rund um die berühmte Spezialeinheit!

Die umfangreiche Demo enthält eine Mission in einem Autozentrum sowie den „Quick Mission Maker", mit dem man Einsätze modifizieren kann.

PC Games 05/05 KA-52 Team Alligator





Editorial

PC Games deckt auf

Mittwoch | 23. Februar 2005
Madrid, Ende Februar: Spanien versinkt im Schnee. „Seit 35 Jahren hat es hier nie mehr so viel geschneit", stöhnt Pyro-Pressesprecher Inigo Vinos. Tapfer der Witterung trotzend, besucht Redakteur Justin Stolzenberg das Entwicklungsstudio, um den **Praetorians**-Nachfolger **Imperial Glory** und **Strike Force**, den Action-Ableger der **Commandos**-Serie, vor Ort anzuspielen. Beide gehören neben **Hitman: Blood Money** (Seite 38) zu den Hoffnungsträgern von Spielegigant Eidos. Nach einem schwachen Jahr 2004 soll 2005 auch im Zeichen des Lara-Croft-Comebacks stehen, das offenbar zur E3 im Mai enthüllt wird.

Montag | 28. Februar 2005
Stippvisite bei Peter Molyneux in London – und der bestätigt uns, was Insider seit Monaten munkeln: Das preisgekrönte Xbox-Rollenspiel **Fable** erscheint jetzt doch für PC. Zwei Wochen später wird diese Botschaft, die sicher viele Leser freuen wird, dann auf der Entwicklerkonferenz GDC in San Francisco enthüllt.

Mittwoch | 02. März 2005
Zugeschweißte Gullydeckel, Bewohner unter Hausarrest, gesperrte Autobahnen: Die Umgebung von Mainz hat sich vom Besuch des US-Präsidenten George Bush vor einer Woche noch nicht endgültig erholt. Doch bei Phenomic im benachbarten Ingelheim gehen die Arbeiten an **Spellforce 2** unverdrossen weiter – wie die Titelgeschichte ab Seite 50 belegt. Als PC-Games-Leser gehören Sie zu den weltweit Ersten, die den Nachfolger des enorm erfolgreichen Strategie-Rollenspiel-Mix' zu sehen bekommen.

Samstag | 05. März 2005
Mehr als doppelt so viele PC-Games-Leser als beim letzten Mal haben sich für unsere Sneak-Peek-Aktion beworben – sechs glückliche Spielefans sind heute bei PC Games zu Gast und testen **Stronghold 2**. Um den Termin halten zu können, haben die Entwickler von Firefly tags zuvor fast rund um die Uhr an der Fertigstellung einer möglichst „runden" Version des Burgenbauspiels gearbeitet. In buchstäblich letzter Minute trifft die Version per Datentransfer ein. Wie die Strategen über **Stronghold 2** urteilen, steht im Report auf Seite 44.

Dienstag | 08. März 2005
Auf vielfachen Wunsch finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite Einlegeblätter für DVD- und CD-Kunststoffhüllen. Einfach ausschneiden und in handelsübliche „Trays" (gibt's für wenige Cent in jedem Elektromarkt) einschieben – so kommt Ordnung in Ihr Heft-CD-/-DVD-Archiv.

Freitag | 11. März 2005
Fast zwei Quadratmeter Kartenmaterial liegen ausgedruckt und sorgfältig zusammengeklebt vor uns: Nach rund 14 Tagen intensiver Arbeit sind die letzten Korrekturen am **World of Warcraft**-Riesenposter abgeschlossen – der zweite Teil folgt in der kommenden Ausgabe. Eine der größten Herausforderungen dabei: die Recherche der Original-Schauplätze – ein nicht unerheblicher Teil der Regionen- und Städtenamen ist uneinheitlich bezeichnet. Die berüchtigten Deadmines etwa heißen offiziell zwar immer noch Deadmines, stellenweise ist aber eben auch von „Todesminen" die Rede. Wie Sie das Poster optimal nutzen, erklären wir auf Seite 30. Damit noch nicht genug **World of Warcraft**: Für den Schnellkurs „Überleben in der Gruppe" haben Level-60-Redaktions-Krieger, -Magier, -Schurken mit monatelanger Erfahrung ihr Wissen in die Waagschale geworfen. Die ausführliche Anleitung mit vielen Abbildungen und Beispielen ist Teil eines großen Sammelwerks im praktischen A5-Format, das in dieser Ausgabe startet und der stetig wachsenden Leser-Nachfrage Rechnung trägt. Heraustrennen, abheften, nachschlagen: So entsteht ein ständig aktualisierter, umfangreicher Ordner, der sicher schnell zum unverzichtbaren Begleiter für jeden ernsthaften **World of Warcraft**-Spieler avanciert.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und dem **World of Warcraft**-Riesenposter wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

JUSTIN STOLZENBERG ...



... trifft die Macher des Taktik-Shooters **Commandos Strike Force** in Madrid: Einen ausführlichen Spielbericht anhand einer Vorabversion lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

BENJAMIN BEZOLD ...



... fachsimpelt mit Crystal-Dynamics-Entwickler John Chowanec: Das Testmuster von **Project: Snowblind** schrammt trotz persönlicher Zustellung haarscharf am Redaktionsschluss vorbei.

ALFONSO COSTANZA ...



... aus dem Layout-Team und unser **World of Warcraft**-Experte Felix Schütz zeigen, wie die fertige **WoW**-Karte aussieht. Teil 1 des XXL-Posters finden Sie in dieser Ausgabe, Teil 2 folgt in PC Games 06/05.



DELL
PC Games Hardware 02/05
Top-Produkt
XPS
inkl. GRATIS 19" TFT-Display
Dimension™ XPS Gen4
XPS
• Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
• Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM3); CD2))
• 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
• 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
• Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
• 256 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X850XT™ Platinum with DVI/VGA
• Creative Audigy® 2 ZS Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
• 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & Floppy
• 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag1)
• Microsoft® Works 7.0 (OEM3); CD2))
• Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0
1.999 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Mit GRATIS 19" TFT-Display*
Jetzt mit 0 % Finanzierung. Laufzeit 6 Monate4)
E-Value™: PPDE5-D04XP6
Upgrades
• 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag1) mit 30 Tagen Online Training + 138 €5)
• Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM3); CD2)) + 256 €5)
• Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 70 €5)
Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Spellforce 2

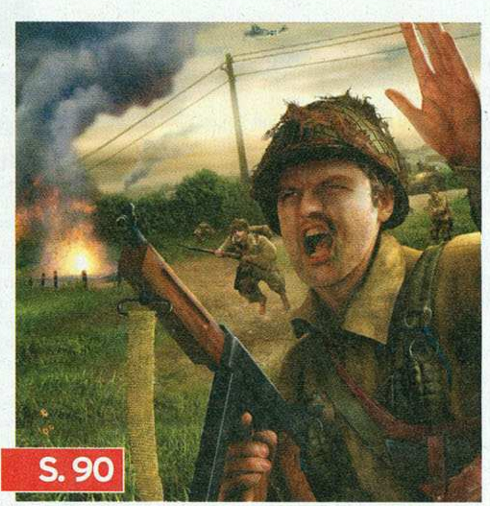
S. 50 Alles Gold, was glänzt: PC Games war bei Phenomic zu Besuch und enthüllt weltexklusiv den Nachfolger zum erfolgreichen Genremix Spellforce.



S. 78

SPLINTER CELL 3

Hör mal, wer da schleicht: Dass Sam Fishers dritter PC-Auftritt phänomenal aussieht, hat bereits die Demo bewiesen. Wie es um die inneren Werte bestellt ist, verrät der Megatest auf zehn Seiten.



S. 90

BROTHERS IN ARMS

D-Day bei PC Games: Wir landeten in der Normandie und fühlten dem mitreißenden Taktik-Shooter vom Halo-Team auf den Zahn.

AKTUELL

NEWS

TEST

NEUHEITEN

BUDGET-SPIELE

Inhalt 05/2005



S. 112

ACT OF WAR

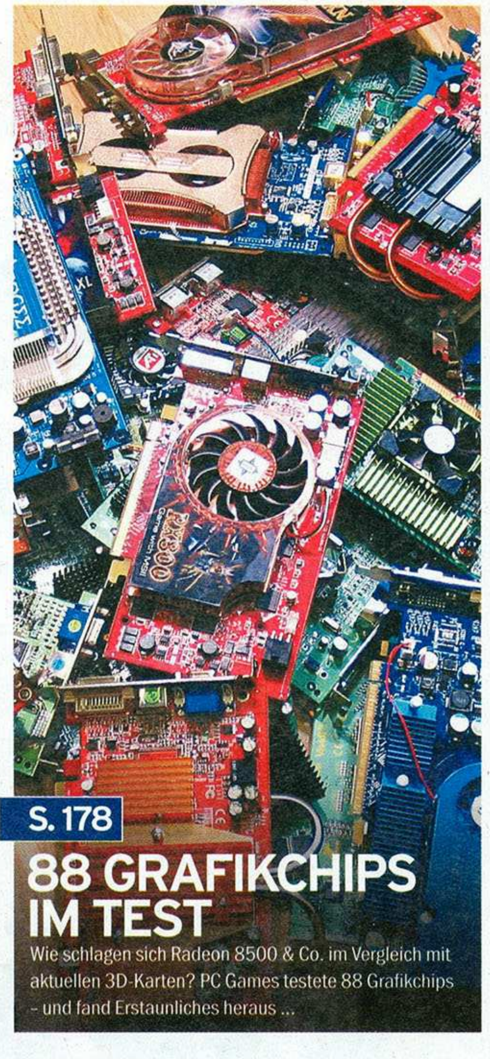
Stößt das grafisch opulente Echtzeit-Strategie-Spektakel womöglich Command & Conquer: Generäle vom Genre-Thron? Oder reicht es nur für den zweiten Platz? Ab Seite 112 erfahren Sie's!



WORLD OF WARCRAFT

S. 143

Das dürfen Sie nicht verpassen: Auf 16 Seiten haben wir für Sie echte Profi-Tipps zum derzeit beliebtesten Online-Rollenspiel zusammengestellt.



S. 178

88 GRAFIKCHIPS IM TEST

Wie schlagen sich Radeon 8500 & Co. im Vergleich mit aktuellen 3D-Karten? PC Games testete 88 Grafikchips – und fand Erstaunliches heraus ...

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG



„Was nützt mir ein Patch, wenn das dazugehörige Spiel erst Wochen später erscheint?"

Die Verwirrung war groß. Und sie wurde noch viel größer. Hauptdarsteller in dieser Tragikomödie: das mit viel Vorschusslorbeeren bedachte Echtzeit-Strategie-Spektakel Act of War und ein Patch, der zehn Tage vor dem Veröffentlichungstermin urplötzlich in den Weiten des Internets auftauchte. Sicherlich, ein Computerspiel ohne zumindest kleinere Fehler ist nicht zuletzt aufgrund der Vielzahl an unterschiedlichen Computersystemen in der heutigen Zeit eine absolute Seltenheit. Und werden bekannte Bugs per Update beseitigt, freut sich jeder Spieler.

Käufer schrecken zurück

Kündigen Entwickler aber schon vor dem Release ihres Titels ein Update an oder veröffentlichen ein solches gar mehrere Tage im Voraus, bricht bei Fans und potenziellen Käufern schnell Panik aus. So auch im Forum auf www.pcgames.de: „Na super, dann steckt die Verkaufsversion wohl voller Fehler!", „Ohne Patch läuft das Spiel bestimmt nicht richtig!" oder „Dann kaufe ich es mir auf gar keinen Fall!" sind da noch die freundlicheren Aussagen. Krönung des ganzen Durcheinanders: Bis zum Redaktionsschluss konnten uns weder die Entwickler noch Atari innerhalb von vier Tagen erklären, welche Fehler das ominöse Update behebt. Zumindest die von uns im Test kritisierten Punkte (Wegfindung, Übersichtlichkeit) wurden scheinbar nicht ausgemerzt.

Gängige Praxis?

Act of War ist aber kein Einzelfall: In der jüngeren Vergangenheit wurden auch für **Need for Speed Underground 2** und **Rollercoaster Tycoon 3** Patches veröffentlicht, bevor das fertige Spiel im Laden stand. Synetic, die Macher von **World Racing**, belohnten die Spieler für diese Unannehmlichkeiten wenigstens mit einem Bonus-Fahrzeug. Trotzdem, liebe Entwickler, was wollt ihr damit bewirken? Was nützt mir ein Patch ohne Spiel? Es ist zweifelsohne löblich, dass ihr die Zeit zwischen Goldmaster-Abgabe und Erstverkaufstag nicht cocktailschlürfend an einem Karibikstrand verbringt, sondern weiterhin an Produktverbesserungen arbeitet. Aber dann hängt doch zukünftig noch ein paar Tage dran und bringt den Patch erst heraus, wenn er gebraucht wird – und euch aufgrund brodelnder Fehler-Gerüchteküchen nicht mehr schadet als den Spielern nutzt, und das ist zu dem Zeitpunkt, wenn der Titel im Laden steht – nicht früher.

DESIGNER

Warren Spector gründet Studio



Knapp vier Monate ist es her, dass Star-Designer Warren Spector das mittlerweile aufgelöste Studio Ion Storm (**Deus Ex 2, Thief 3**) verlassen hat. Auf der Game Developer Conference in San Francisco kündigte Spector nun ganz offiziell an, dem Spiele-Business weiterhin erhalten zu bleiben. Er sprach von der Gründung seiner neuen Firma Junction Point Studios im texanischen Austin. Er bestätigte auch, bereits am ersten Projekt zu arbeiten. Dabei handele es sich um einen Fantasy-Titel, weitere Informationen behielt Spector aber noch für sich. Zum Entwickler-Team von Junction Point zählen auch zwölf ehemalige Mitarbeiter von Ion Storm.

FILM ZUM SPIEL

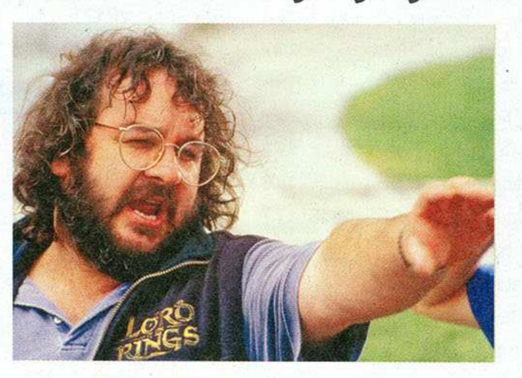
Erstes Bild aus Doom-3-Film



Der Filmverleih United International Pictures veröffentlichte das erste Bild zum **Doom 3**-Film. Darauf zu sehen: ein grimmiger, mit Waffen bestückter Dwayne Johnson, den Action-Fans vor allem unter der Bezeichnung The Rock kennen. Im Februar dieses Jahres erklärte der Ex-Wrestler, dass die Dreharbeiten abgeschlossen seien. Im Augenblick befindet sich der Streifen in der so genannten Post Production. Einer Deutschlandpremiere am 11. August dürfte demnach nichts mehr im Wege stehen.

HERR DER RINGE

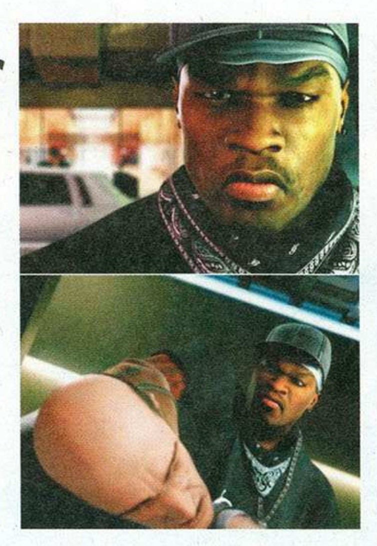
Jackson klagt gegen New Line Cinema



Der Regisseur der **Herr der Ringe**-Trilogie Peter Jackson klagt gegen das Filmstudio New Line Cinema. Er fordert einen größeren Anteil von Lizenzgebühren aus dem ersten Teil **Die Gefährten**. Die Klage setzt sich aus 19 Streitpunkten zusammen, von denen der wichtigste ein nicht näher genanntes Spiel von Electronic Arts behandelt. Betroffen sein könnten **Schlacht um Mittelerde**, **Die zwei Türme** (nur für Konsole erschienen) oder **Die Rückkehr des Königs**.

VIVENDI

Spiel mit Rap-Star 50 Cent geplant



Der US-Hip-Hop-Star 50 Cent (**In da Club**, **Candy Shop**) wird Hauptdarsteller eines Action-Adventures. In **50 Cent: Bulletproof** gerät der Rapper standesgemäß in ein Netz aus Korruption und Gewalt. Der Spieler begleitet 50 Cent auf einem blutigen Rachefeldzug durch die New Yorker Drogenszene. Selbstverständlich steuert der Musiker auch den Soundtrack zum Spiel bei. Nähere Details und einen Veröffentlichungstermin will Vivendi auf der diesjährigen E3 in Los Angeles bekannt geben.

GAMES CONVENTION

Auftakt auch 2005 mit Klassik-Konzert



Computerspieler und klassische Musik passen nicht zusammen? Den Auftakt der Leipziger Games Convention 2005 bildet nämlich auch in diesem Jahr wieder ein Klassik-Konzert der Superlative. Das Filmharmonic Orchester Prag tritt unter der Leitung von Andy Brick im Leipziger Gewandhaus auf. Gespielt werden unter anderem Stücke aus **Morrowind**, **Spellforce** und **Battlefield 2** sowie Evergreens aus der Computerspielehistorie. Wer live dabei sein möchte, muss sich ranhalten: Der Kartenvorverkauf startet bereits am 4. April – zuletzt waren die begehrten Tickets binnen kürzester Zeit vergriffen. Mehr Infos auf www.gc-germany.de.

ELECTRONIC ARTS

Designerschwund bei EA LA



Mit dem Add-on zu **Schlacht um Mittelerde** und **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3**, das frühestens Anfang 2006 erscheinen soll, hat EA LA zwei ganz heiße Eisen im Feuer. Dennoch fürchten Spieler um die zügige Weiterentwicklung beider Titel: Grund ist der Weggang des leitenden Entwicklers Mark Skaggs (Foto), der sich verstärkt um seine Familie kümmern möchte. Ein Firmensprecher beruhigt die Fans: Da „der Titel noch in einer frühen Entwicklungsphase steckt", wird der Abschied des Projektleiters „garantiert keine Auswirkungen auf die spätere Produktqualität haben!" Skaggs ist nicht der einzige Abgang: **Schlacht um Mittelerde**-Designer Dustin Bowder wechselt zu Blizzard, um dort ein neues Echtzeit-Strategiespiel zu produzieren – mutmaßlich **Starcraft 2**.

Der Duke und die Physik

Auf der Games Developer Conference wurde die von Meqon programmierte Physik-Engine zu **Duke Nukem Forever** präsentiert. Die anwesenden Journalisten zeigten sich euphorisch und sprachen von einer Technologie, gegen die Source alt aussehe. Vorgeführt wurde ein Raum, den tennisballgroße Geschosse in seine Einzelteile zerlegen: Glas zerbricht im Kugelhagel, Fliesen bröckeln und sogar ganze Wände stürzen nach Beschuss ein. Jetzt fehlt noch das dazugehörige Spiel ...

Pizza in Everquest 2

Wer in Sonys Online-Rollenspiel „/pizza" ins Chatfenster tippt, wird zum Bestellservice von Pizza Hut geleitet. In Zukunft soll die Bezahlung über die monatliche Abrechnung von **Everquest 2** möglich sein. Blizzard ist von diesem Service anscheinend sehr angetan, denn in den aktuellen Patch-Notizen zu **World of Warcraft** wird ebenfalls ein „/pizza"-Befehl angekündigt.

Arnold Vosloo in Boiling Point

Schauspieler Arnold Vosloo (**Die Mumie, Alias, 24**) stellt dem Shooter **Boiling Point** sein digitales Konterfei zur Verfügung. Darin übernimmt er die Rolle des Helden Saul Meyer, der im Dschungel Südamerikas gegen Terroristen kämpft. Der 43-jährige, der in seinen Filmen für gewöhnlich die Bösewichte verkörpert, sagt zu seinem Auftritt im Spiel: „Es ist cool, endlich mal auf der Seite der Guten zu kämpfen."

Neues Indy-Spiel kommt

Lucas-Arts-Präsident Jim Ward hat in einem Interview Indys Zukunft kommentiert: Ward spricht davon, die Marke Indiana Jones wiederzubeleben. Als Grund wird der Film aufgeführt, der 2006 erscheint und dessen Popularität genutzt werden soll. Ob es sich bei dem geplanten Spiel um ein klassisches Adventure handeln wird, ist nach der Einstellung von **Sam & Max 2** allerdings fraglich.

Republic Commando: Leseprobe

Wenn Sie nicht nur gerne **Star Wars** spielen, sondern auch lesen, bietet sich ein Besuch auf der Seite www.swcommando.de an: Dort finden Interessierte die ersten 24 Seiten des Romans zu **Republic Commando**. Die Leseprobe enthält den Prolog sowie das erste Kapitel. Zum Lesen wird der Acrobat Reader (u. a. auf der Heft-DVD) benötigt.

Microsoft nutzt Unreal 3.0

Auf der Games Developers Conference Mitte März in San Francisco waren Videos zu sehen, die die Unreal Engine 3.0 in Aktion zeigten. Microsoft hat im Zuge der Präsentation angekündigt, die Engine für kommende Produkte nutzen zu wollen. Auch der Spielehersteller Midway verriet vor zwei Monaten, die Technologie lizenziert zu haben. Erste Spiele auf Basis der Unreal Engine 3.0 seien laut Epic-Chef Mark Reign schon Anfang 2006 zu erwarten.

Ubisoft: Es lebe der Sport!

Die französische Softwareschmiede Ubisoft war in der Vergangenheit kaum im Sportspiel-Sektor aktiv. Das soll sich jetzt ändern. Premiere feiert die neue Sportspielreihe der Franzosen zum Jahresende mit einem Golfspiel, für das Ubisoft die aktuelle Nummer 1 der Golf-Weltrangliste Vijay Singh unter Vertrag nahm. Außerdem sicherte man sich die Quellcodes der Microsoft-Titel **NHL Fever** sowie **NBA Inside Drive**.

Update

Commandos: Strike Force
(Pyro Studios/Frühjahr 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Bei einer Präsentation in Madrid enthüllte Pyro neue Details zu **Strike Force**, einem Shooter, der auf dem Echtzeittaktik-Klassiker **Commandos** basiert. Die drei Kampagnen finden auf bekannten Schauplätzen aus dem Zweiten Weltkrieg statt, darunter Stalingrad, Norwegen und das von den Nazis besetzte Frankreich. Jeder der drei Charaktere beherrscht einzigartige Fertigkeiten: Der Green Beret kann beispielsweise zwei Gewehre gleichzeitig benutzen, der Spion tarnt sich mithilfe stibitzter Uniformen und der Scharfschütze hält beim Zielen den Atem an, um in einer Art Bullet Time präziser zu treffen. Die Entwickler versprechen zusätzlich innovative Mehrspieler-Modi – eine kooperative Kampagne wird es nicht geben. Was sonst noch neu ist, erfahren Sie in unserer großen Vorschau in der nächsten PC Games.

Jagged Alliance 2: Wildfire
(I-Deal Software/April 2005)

RUNDEN-STRATEGIE | **Wildfire**, der Quasi-Nachfolger von **Jagged Alliance 2**, steht kurz vor der Vollendung – derzeit läuft der Beta-Test und Publisher Zuxxez peilt eine Veröffentlichung in der ersten Aprilwoche an. **Wildfire** verbindet anspruchsvolle, rundenbasierte Kämpfe mit Rollenspiel-Elementen: Jeder Söldner hat eine eigene Persönlichkeit, Spannungen im Team wirken sich auf die Moral aus. Die Auflösung von 1.024x768 Pixeln verbessert die Übersicht, sodass Sie nun bis zu zehn Kämpfer gleichzeitig kommandieren dürfen. 14 neue Waffen mit authentischen Eigenschaften, eine größere Spielewelt, acht zusätzliche Charaktere und die gewohnt intensive Atmosphäre sind gute Gründe, sich auf **Wildfire** zu freuen.

Juiced
(Juice Games/13. Mai 2005)

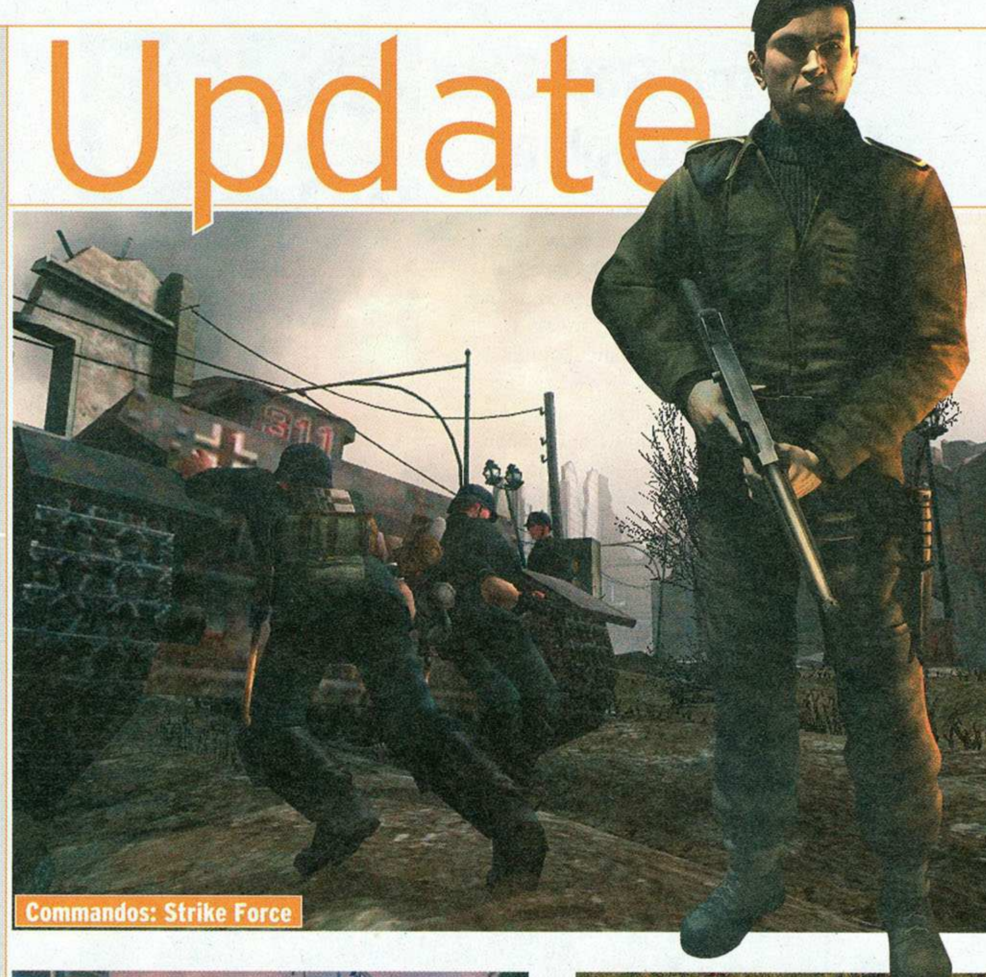
RENNSPIEL | PC Games gibt Gas: Wir machten bei den Entwicklern des Arcade-Rasers **Juiced** im englischen Warlington einen Boxenstopp und riskierten eine ausführliche Probefahrt mit dem **Need for Speed: Underground 2**-Konkurrenten. Über 50 lizenzierte Fahrzeuge lassen sich wie bei EAs Referenzraser ordentlich frisieren; anschließend liefern Sie sich packende Duelle gegen andere Street-Racer. Besonders gut hat uns der Wetten-Modus gefallen: Hier setzen Sie nicht nur auf den Sieger, sondern auch auf dritte oder vierte Plätze – gerade im Mehrspieler-Modus ein großer Spaß.

Battlefield 2
(DICE/Juni 2005)

MULTIPLAYER-SHOOTER | Gute Nachrichten für alle **Battlefield**-Fans: In einem Interview verrieten die Entwickler, dass voraussichtlich Ende April eine spielbare Demo von **Battlefield 2** erscheint. Das fertige Spiel soll dann Ende Juni erhältlich sein. Um uns die Wartezeit etwas zu verkürzen, hat DICE haufenweise neue Screenshots veröffentlicht, darunter erstmals die finale Version des Commander-Modus, bei dem Sie als PC-Feldherr Ihre Mannen auf einer taktischen Karte befehligen.

World Racing 2
(Synetic/Sommer 2005)

RENNSPIEL | Rennstreckenluft wird man auch bei **World Racing 2** schnuppern dürfen. Im fünften Szenario „Racecenter" erwarten die Spieler elf Kurse, darunter auch ein Hochgeschwindigkeitsparcours mit Steilkurve wie beim Vorgänger.

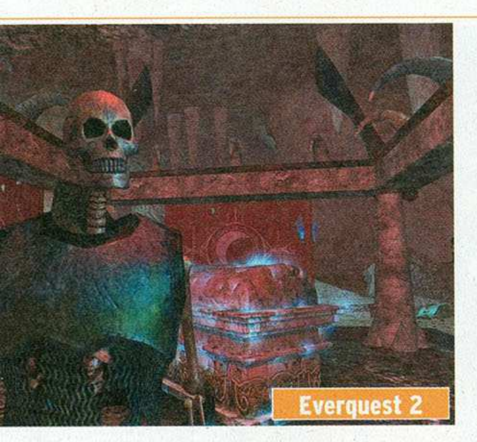

Commandos: Strike Force

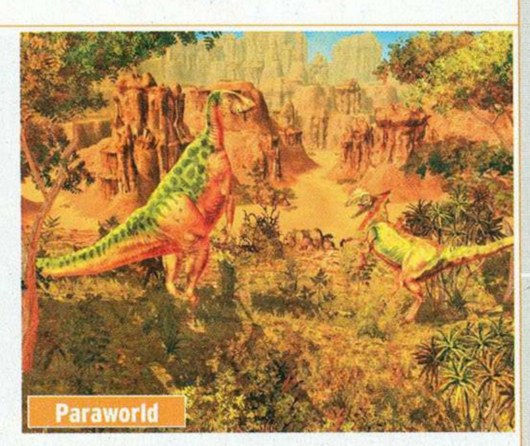

Juiced

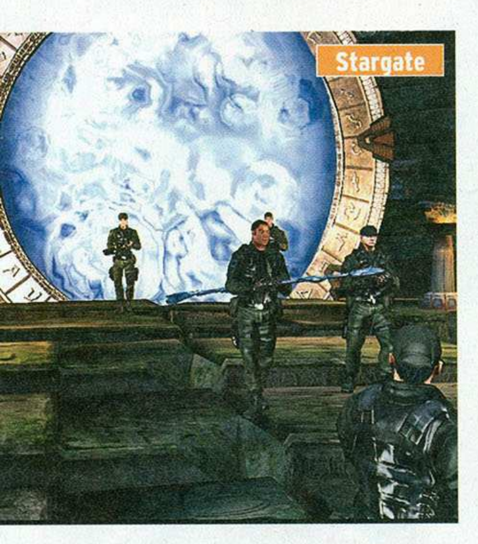

Jagged Alliance 2


World Racing 2

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktuelle Bilder.


Everquest 2


Paraworld


Stargate


Battlefield 2



Earth 2160

EQ 2: Bloodline Chronicles

(Sony Online Entertainment/21. März 2005)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Am 21. März macht Sony Online sein Versprechen wahr und veröffentlicht die erste kostenpflichtige Erweiterung für **Everquest 2**. Diese trägt den Namen **The Bloodline Chronicles** und wird fünf US-Dollar kosten. Das Zusatzpaket ist vor allem für Spieler interessant, deren Stufe zwischen 30 und 45 liegt. Die fünf neuen Zonen erstrecken sich unterhalb von Nektulos und enthalten Vampire, Höllenhunde und Gargoyles als Gegner. Eine Besonderheit sollen vor allem die Instanzen darstellen: Spieler haben beispielsweise die Möglichkeit, Wände zu zerstören, wodurch sich neue Wege und damit unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten ergeben.

Paraworld

(Sunflowers/4. Quartal 2005)

ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL | Willkommen in **Paraworld**, wo Dinos statt Panzern die Schlachten entscheiden. Das prächtige Echtzeit-Strategiespiel der Wiggles-Macher setzt im Grunde auf übliche Genre-Zutaten: Der Spieler wählt eines von drei Völkern, baut Ressourcen ab und schickt schließlich seine Einheiten ins Gefecht. Als das Spiel vor knapp zwei Jahren angekündigt wurde, sah es bereits sehr gut aus. Doch die Entwickler nutzten die Zeit, um die Optik weiter zu verbessern: Mittlerweile kommen sogar Normal Maps und Shader 3.0 zum Einsatz, die Action-Spieler schon aus **Splinter Cell Chaos Theory** kennen. Neben technischen Neuerungen sind auch Details zum Spielablauf bekannt geworden. So wird der Spieler beispielsweise die Möglichkeit haben, seine Einheiten upzugraden – aber eben nicht alle! Ein Pyramidensystem sorgt dafür, dass nur eine bestimmte Anzahl an Aufstiegsplätzen vorhanden ist: Maximal eine von fünf Figuren erreicht die höchste Stufe. Taktische Überlegungen müssen auch bei der Wahl der insgesamt neun verfügbaren Helden angestellt werden: Jeder Held schaltet unterschiedliche Gebäude frei, was vor allem im Mehrspieler-Modus viel Taktikwürze bringt.

Earth 2160

(Reality Pump / Zuxxez Entertainment)

ECHTZEITSTRATEGIE | Beim Echtzeitstrategie-Spiel Earth 2160 soll erstmals eine Bild-im-Bild-Funktion eingeführt werden. Während der Schlachtenlenker aus der Vogelperspektive auf die Planetenoberfläche blickt, kann ein Fenster mit einer 3D-Egoperspektive eingeblendet werden. Alternativ kann auch bildschirmfüllend im Ego-Modus gezockt werden, während der Mini-Monitor die taktische Übersicht zeigt. „Dies ist insbesondere bei Taktik-Missionen mit wenigen Einheiten sinnvoll", erklärt Zuxxez-Entwicklungsleiter Dirk P. Hassinger. „Aber auch bei Strategiemissionen ist es klasse, wenn man eine Einheit an einen strategischen Punkt stellt und dann ihre Sicht eingeblendet lässt. Man ist dann immer auf dem Laufenden, was dort gerade abgeht."

Stargate SG-1: The Alliance

(Jowood/Ende 2005)

ACTION-ADVENTURE | Das australische Entwickler-Team von Perception arbeitet an einer Umsetzung der **Stargate**-Serie für den PC. Der Spieler übernimmt darin die Rolle der TV-Vorbilder (Originalstimmen inklusive!), beispielsweise die von Colonel O'Neill, um zusammen mit seinem Team gegen Erzfeind Anubis anzutreten. Grafikantrieb ist eine aufgebohrte Version der **Unreal**-Engine, was auf umfangreiche Außenareale schließen lässt. Auch ein kooperativer Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler wird versprochen.

Premiere

Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees
(Lucas Arts/Mai 2005)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Bereits für den Mai 2005 plant Lucas Arts die Veröffentlichung des zweiten Add-ons für sein Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees**, fügt der Onlinewelt einige Szenarien aus dem ebenfalls im Mai startenden Kinofilm **Episode 3** hinzu. 100 neue Missionen führen unter anderem auf den aus **Republic Commando** bekannten Wookiee-Planeten Kashyyyk. Die Story soll vom Freiheitskampf der pelzigen Kreaturen gegen Trandoshaner und das Imperium handeln.

Singles 2: Wilde Zeiten
(RotoBee Realtime 3D/Mai 2005)

AUFBAU-STRATEGIE | Die PC-Seifenoper **Singles** geht in die zweite Runde. Anstatt zwei einsame WG-Herzen miteinander zu verkuppeln, müssen Sie nun gleich drei Junggesellen und -gesellinnen unter einem Appartementdach zusammenbringen. Da Sie als Hahn im Korb zwischen Exfreundin und neuer Liebschaft wählen und auch noch den Alltag managen müssen, sind buchstäblich **Wilde Zeiten** vorprogrammiert. So lautet auch der Untertitel der Fortsetzung, die erneut durch ausgezeichnet modellierte 3D-Spielfiguren besticht.

Total Overdose
(Take 2/Sommer 2005)

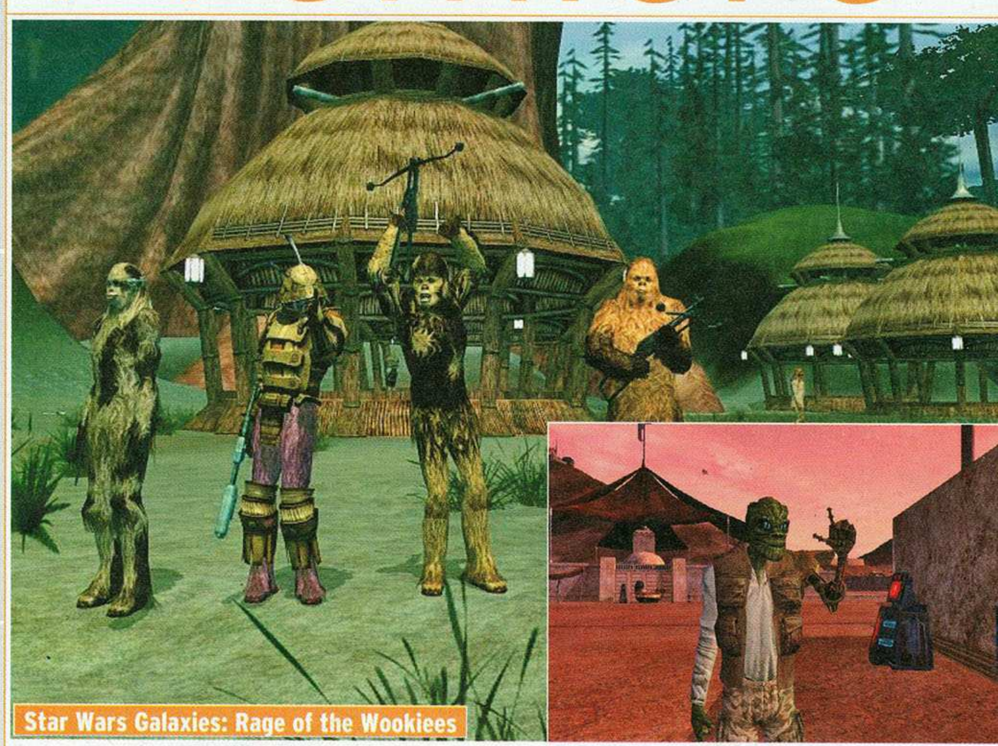
SHOOTER | **Total Overdose** spielt im Jahr 1989. Sie schlüpfen in die Rolle von Ernesto Cruz, der bei DEA arbeitet – nein, nicht als Tankwart, sondern als Geheimagent bei der gleichnamigen Antiterrororganisation. Ihre Aufgabe: Zerschlagen Sie das berühmt-berüchtigte Drogenkartell Papa Muerte und rächen Sie als Ernestos Sohn Ramiro Ihren Bruder. Zugegeben, das Ganze klingt etwas wirr, sieht dafür aber verdammt gut aus. Wie in **GTA Vice City** steuern Sie den Protagonisten aus der Verfolgerperspektive, steigen bei Bedarf in flotte Autos ein und mischen mit den Fäusten oder dem als Gitarrenkoffer getarnten Raketenwerfer jede Menge Gringos auf.

Die Sims 2: Nightlife
(Maxis/September 2005)

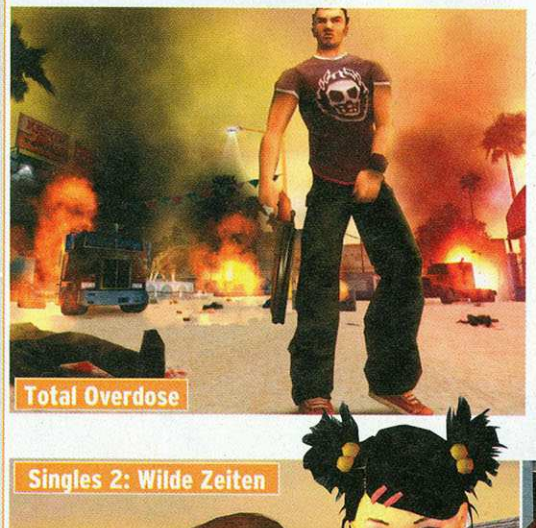
AUFBAU-STRATEGIE | Kaum steht mit **Wilde Campus-Jahre** das erste Add-on zu Maxis' Lebenssimulation in den Läden, kündigt sich auch schon die zweite Erweiterung an. Nachdem Ihre Sims bei **Wilde Campus Jahre** ordentlich gebüffelt haben, lassen Sie ab Herbst dieses Jahres in **Nightlife** die Sau raus. Ob wilde Partys in angesagten Clubs, romantische Dinner bei Kerzenschein oder risikoreiches Glücksspiel in Casinos – nichts ist unmöglich. Auf erste Bilder müssen **Sims**-Fans allerdings noch bis zur E3 warten.

Ankh
(Deck 13/September 2005)

ADVENTURE | So kann's gehen: Der junge Assil hat mit seinen Freunden in einer neuen Pyramide eine rauschende Party gefeiert und nun lastet ein Fluch der erbosten Götter auf ihm. Den wieder loszuwerden, obliegt in dem klassischen Point&Click-Adventure Ihnen. In der Rolle des jungen Partynators stapfen Sie durchs altertümliche Ägypten, knacken anspruchsvolle Rätsel und erfreuen sich am tiefschwarzen Entwicklerhumor sowie der detailreichen 3D-Optik.



Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees



Total Overdose



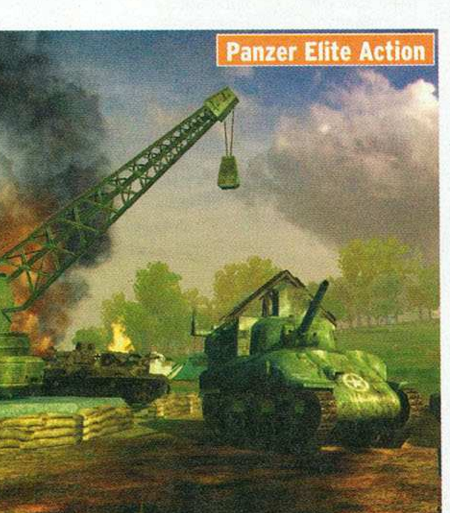
Ankh

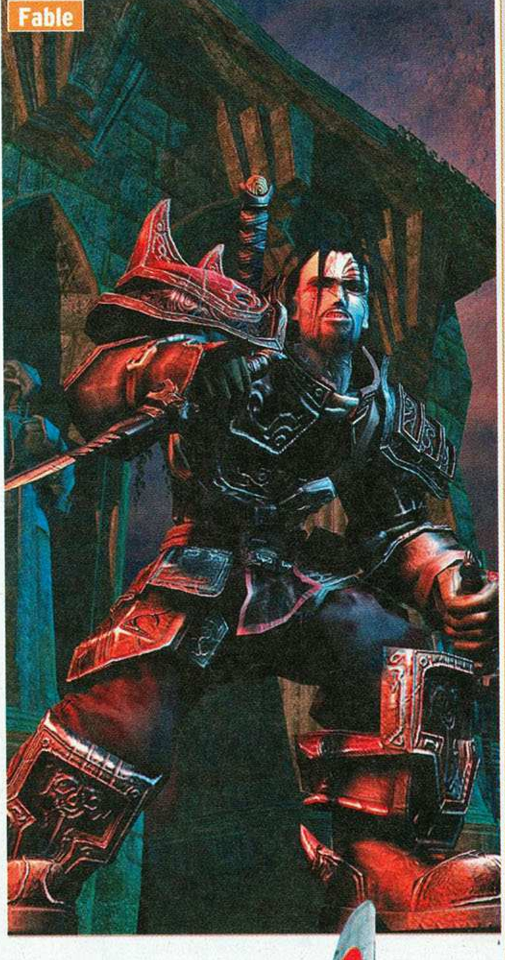


Singles 2: Wilde Zeiten

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios!


Battle of Europe: Royal Air Forces


Panzer Elite Action


Fable

Battlestations: Midway

Battlestations: Midway
(SCi/August 2005)

ACTION | Ab Spätsommer dieses Jahres greifen Sie am PC-Schirm in die Schlachten zwischen Amerikanern und Japanern im Zweiten Weltkrieg ein. Im Pazifik führen Sie in über 60 verschiedenen Fahrzeugen, Flugzeugen und Schiffen eine der beiden Parteien zum Sieg. Ob Sie als Bordschütze eines Flugzeugträgers oder als Kapitän eines U-Bootes ins Gefecht ziehen, entscheiden Sie. Das schreit nach einem Mehrspieler-Modus, den es ebenso wie eine Solospieler-Kampagne mit elf historischen Missionen und intelligenten PC-Rivalen geben soll.

Panzer Elite Action
(Jowood/4. Quartal 2005)

ACTION | Der Name ist Programm: Statt strategisch vorzugehen, ist hier Action angesagt, wenn Sie einen von 15 verfügbaren Panzern durch drei Kampagnen im Zweiten Weltkrieg steuern. Als Besonderheit nennen die Entwickler die komplett zerstörbare 3D-Umgebung.

Legion Arena
(Slitherine Software/Sommer 2005)

ONLINE-STRATEGIESPIEL | Inspiriert vom grandiosen **Rome: Total War**, schicken Sie in **Legion Arena** gewaltige Römer-, Gallier- und Germanen-Armeen in riesige 3D-Schlachtfelder. Die kommen grafisch zwar nicht an das heimliche Vorbild heran, sollen dafür aber auch ruckelfreie Online-Scharmützel von epischen Ausmaßen gewährleisten.

Preyground
(Frozenbyte/3. Quartal 2005)

ACTION | Böse Aliens überfallen eine Weltraumstation – die Story des finnischen Shooters ist nicht gerade originell. Interessant ist hingegen die Verfolgerperspektive, aus der Sie den Protagonisten im Kampf gegen die außerirdische Bedrohung steuern. Eine altbackene Optik muss jedoch nicht befürchtet werden: **Preyground** soll Grafikkarten der neuesten Generation mit beeindruckenden Licht-, Spiegel- und Spezialeffekten bis aufs Letzte ausreizen. Außerdem lassen sich Waffen upgraden und die Umgebung ist komplett zerstörbar. Klingt gut!

Battle of Europe: Royal Air Forces
(Maus Software/Mai 2005)

ACTION | Bereits im Mai setzt die arcadelastige Flugsimulation zum Landeanflug auf die Händlerregale an. In 16 Missionen klemmen Sie sich hinters Steuer einer britischen Spitfire und nehmen es im 3D-Luftkampf mit den Achsenmächten auf.

Fable
(Lionhead/Ende 2005)

ROLLENSPIEL | Mit einem revolutionären KI-Konzept hat **Black & White**-Schöpfer Peter Molyneux 2004 sein Xbox-Debüt gefeiert. Ende des Jahres soll das Fantasy-Rollenspiel **Fable** nun auch für PC erscheinen. Der Clou: Sämtliche Charaktere erinnern sich an die guten oder bösen Taten des Helden. Da rennt die Dorfjugend jackenzupfend hinter dem Recken her und holde Burgfräulein verdrehen lüstern die Augen beim Herannahen des Hünen. Obendrein ist das zu erkundende Fantasy-Ländle grafisch bunt und hochdetailliert in Szene gesetzt und Endgegner nähern sich in bildschirmfüllendem Format.

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 194) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 Age of Empires 3 | Das Strategie-Jahr 2005 wurde in Ausgabe 04/05 gebührend eingeläutet. Trotz der großen Konkurrenz ist **AoE 3** der klare Favorit für den Genre-Thron: Die Ensemble Studios kommen gut voran und peilen den September als Termin an.

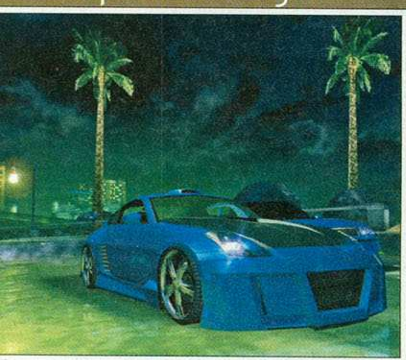


2 Starship Troopers | Den Bugs geht es an den Kragen – leider später als gedacht. Auf der offiziellen Website zum Spiel wurde der Termin von Juli auf den 23. September 2005 verschoben. Gründe für die längere Entwicklungszeit wurden nicht genannt.



3 Guild Wars | Keine monatliche Spielgebühr – das hat **Guild Wars** einem **World of Warcraft** voraus. Die Beta-Tests laufen laut Publisher NCSoft so gut, dass das Online-Rollenspiel bereits am 28. April 2005 in den Händlerregalen stehen soll.

Top Aufsteiger



NfS: Most Wanted | EA will mit dem neuesten **Need for Speed**-Titel an die Erfolge von **NfS: Underground** und dessen Nachfolger anknüpfen. Unsere Leser können die versprochenen Verfolgungsjagden mit der Polizei kaum erwarten und wählten **Most Wanted** spontan auf Rang 11.

Top Absteiger



Empire Earth 2 | Die Arbeiten schreiten zwar voran, aber unsere Leser freuen sich am meisten auf **Age of Empires 3** – kein Wunder, dass sich **Empire Earth 2** aus der oberen Hälfte der Charts verabschieden muss. Alles rund um das Spiel finden Sie in unserer Vorschau in diesem Heft.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

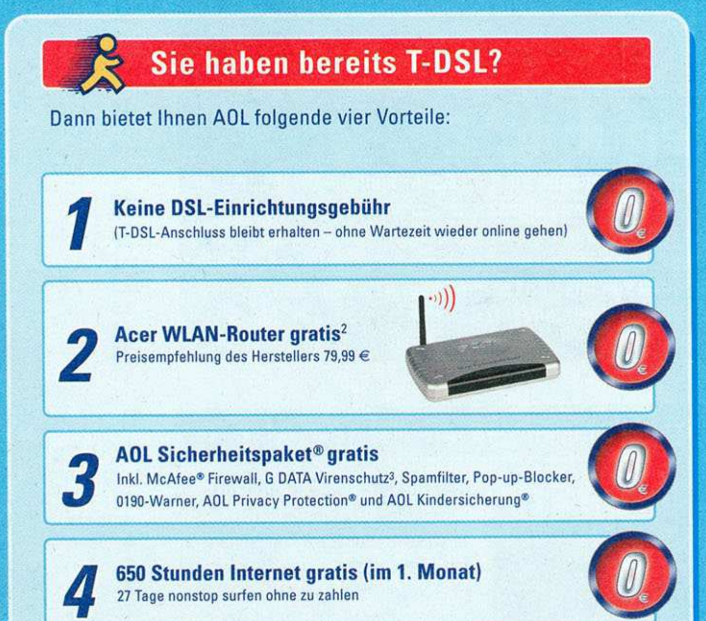
Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1	(1)	–	**GTA San Andreas** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Games	11. Juni 2005 11/04
2	(2)	–	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	3. Quartal 2005 02/05
3	(3)	–	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	4. Quartal 2005 07/04
4	(5)	▲	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	4. Quartal 2005 03/05
5	(4)	▼	**Battlefield 2** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	23. März 2005 04/05
6	(10)	▲	**Splinter Cell 3: Chaos Theory** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	23. März 2005 Test ab Seite 78
7	(8)	▲	**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	1. Quartal 2006 -
8	(9)	▲	**Mafia 2** Action-Adventure	Take 2 Illusion Softworks	- -
9	(17)	▲	**Act of War** Echtzeit-Strategie	Atari Eugen Systems	17. März 2005 Test ab Seite 112
10	(13)	▲	**Brothers in Arms: Road to Hill 30** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	17. März 2005 Test ab Seite 90
11	(-)	NEU	**Need for Speed: Most Wanted** Rennspiel	Electronic Arts Electronic Arts	November 2005 -
12	(12)	–	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2005 12/04
13	(19)	▲	**Civilization 4** Runden-Strategie	Take 2 Firaxis Games	2005 -
14	(14)	–	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2006 04/05
15	(11)	▼	**Elder Scrolls 4: Oblivion** Action-Rollenspiel	Take 2 Bethesda Softworks	2005 12/04
16	(20)	▲	**Doom 3: Resurrection of Evil** Ego-Shooter	Activision Id Software	4. April 2005 -
17	(15)	▼	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	2. Quartal 2005 -
18	(16)	▼	**F.E.A.R.** Ego-Shooter	Vivendi Monoloth	7. Juni 2005 -
19	(23)	▲	**Star Wars: Empire at War** Echtzeit-Strategie	Lucas Arts Petroglyph	3. Quartal 2005 03/05
20	(28)	▲	**Sacred: Underworld** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	23. März 2005 04/05
21	(-)	NEU	**Der Pate** Action-Adventure	Electronic Arts Electronic Arts	3. Quartal 2005 04/05
22	(22)	–	**Black & White 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Black & White Studios	2005 06/04
23	(18)	▼	**Stronghold 2** Aufbau-Strategie	Take 2 Firefly Studios	April 2005 Vorschau ab S. 44
24	(27)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -
25	(21)	▼	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Activision Nicht bekannt	Nicht bekannt -
26	(30)	▲	**Dungeon Lords** Action-Rollenspiel	Crimson Cow Heuristic Park	20. April 2005 04/05
27	(32)	▲	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian Entertainment	2006 -
28	(-)	NEU	**Knights of the Old Republic 3** Rollenspiel	Nicht bekannt Nicht bekannt	Nicht bekannt -
29	(26)	▼	**SWAT 4: Global Strike Team** Taktik-Shooter	VU Games Irrational Games	1. Quartal 2005 Test auf S. 106
30	(29)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
31	(40)	▲	**Hitman 4: Blood Money** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	2. Quartal 2005 Vorschau ab S. 38
32	(24)	▼	**X2: Die Bedrohung - Die Rückkehr** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	2. Quartal 2005 -
33	(25)	▼	**Empire Earth 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Mad Doc Software	2. Quartal 2005 Vorschau ab S. 62
34	(43)	▲	**Republic Commando** Ego-Shooter	Activision Lucas Arts	1. März 2005 Test in Ausgabe 04/05
35	(36)	▲	**Brothers in Arms 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	2006 -
36	(31)	▼	**Deus Ex 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	2006 -
37	(33)	▼	**Die Siedler 5: Das Nebelreich (Add-on)** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	März 2005 03/05
38	(37)	▼	**Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	10. März 2005 Test ab Seite 98
39	(50)	▲	**Silent Hunter 3** Simulation	Ubisoft Ubisoft	1. Quartal 2005 -
40	(39)	▼	**Stargate SG-1** Action-Adventure	Jowood Perception	4. Quartal 2005 -
41	(38)	▼	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Deep Silver Reality Pump	2. Quartal 2005 02/05
42	(34)	▼	**Fallout 3** Rollenspiel	Bethesda Softworks Bethesda Softworks	Nicht bekannt -
43	(41)	▼	**Driver 3** Rennspiel	Atari Reflections	17. März 2005 05/04
44	(42)	▼	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2005 Vorschau ab S. 50
45	(49)	▲	**Starcraft: Ghost** Action-Adventure	Vivendi Blizzard	Nicht bekannt -
46	(44)	▼	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Synetic	1. Quartal 2005 03/05
47	(35)	▼	**Codename Panzers: Phase Two** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	Mai 2005 -
48	(46)	▼	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	CDV Nival Interactive	Herbst 2005 05/04
49	(-)	NEU	**The Bard's Tale** Rollenspiel	Ubisoft InXile Entertainment	März 2005 -
50	(45)	▼	**Rainbow Six 4** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm	2. Quartal 2005 03/05



Vier Vorteile nutzen, null Euro zahlen: AOL schenkt Ihnen die DSL-Einrichtungsgebühr, Hardware, das AOL Sicherheitspaket® und 650 Online-Stunden!

Wer sich jetzt für AOL DSL entscheidet, spart nicht nur die Einrichtungsgebühr von 99,95 €, sondern erhält auch einen WLAN-Router, das AOL Sicherheitspaket® und 650 Online-Stunden gratis dazu. Steigen Sie jetzt um! Der Wechsel zu AOL DSL ist schnell und unkompliziert möglich – egal, ob Sie DSL-Einsteiger sind oder bereits T-DSL haben.





[1] Rückerstattung der T-DSL-Einrichtungsgebühr von 99,95 € und Gratis-DSL-Modem (AVM FRITZ!) oder Gratis-WLAN-Router (Zyxel) nur bei Neubeauftragung eines T-DSL Anschlusses (Gratis-WLAN-Router mit integriertem Modem [Zyxel] nur bei Neubeauftragung ab T-DSL 2000) und Abschluss eines AOL DSL Tarifs mit mind. 9,90 € Grundgebühr/Monat und 12-monatiger Mindestvertragslaufzeit. Monatlicher Grundpreis für T-DSL ab 16,99 € (T-DSL 2000 für 19,99 €). Ob T-DSL auch in Ihrem Anschlussbereich verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Es fallen Versandkosten in Höhe von 6,90 € an. [2] Gratis-WLAN-Router (Acer) nur bei 12-monatiger Mindestvertragsdauer. Es fallen Versandkosten in Höhe von 6,90 € an. [3] G DATA Virenschutz die ersten 3 Monate kostenlos, danach nur 1,49 € im Monat inkl. wöchentlicher Updates.

Mehr Infos und alle Tarife erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder ✆ 01805-52 20 (12 Cent/Min.)





Mit 30 Mio Menschen weltweit Nr. 1



Lesercharts

Chartbreaker des Monats

Knights of the Old Republic 2

An diesem Rollenspiel führt für Genre-Fans kein Weg vorbei. Selbst die etwas altbackene Grafik hinderte Knights of the Old Republic 2 nicht daran, die 90er-Grenze zu knacken. Obsidian hat wirklich ganze Arbeit geleistet, die prompt von unseren Lesern honoriert wurde: KotOR 2 landete auf Anhieb auf Platz 4.

Top 10 Deutschland

1. World of Warcraft
2. Star Wars: Republic Commando
3. Half-Life 2
4. Star Wars: Knights of the Old Republic 2
5. Die Sims 2
6. HdR: Die Schlacht um Mittelerde
7. Gold Games 8
8. Die Siedler: Das Erbe der Könige
9. Need for Speed: Underground 2
10. Command & Conquer: Generäle

Quelle:



Was spielt man in ...

1. World of Warcraft
2. Football Manager 2005
3. Star Wars: Knights of the Old Republic 2
4. The Sims 2
5. Half-Life 2
6. Rome: Total War
7. Settlers: Heritage of Kings
8. Lord of the Rings: Battle Middle Earth
9. Pro Rugby Manager 2
10. MS Flight Simulator 2004



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	**Half-Life 2**	Ego-Shooter	**96**	12/04
2	(2)	–	**HdR: Schlacht um Mittelerde**	Echtzeit-Strategie	**93**	01/05
3	(3)	–	**Need for Speed: Underground 2**	Rennspiel	**89**	12/04
4	(-)	NEU	**Knights of the Old Republic 2**	Rollenspiel	**90**	04/05
5	(3)	▼	**Far Cry (dt.)**	Ego-Shooter	**92**	05/04
6	(6)	–	**Doom 3**	Ego-Shooter	**90**	10/04
7	(5)	▼	**Gothic 2 + Add-on**	Rollenspiel	**90**	10/03
8	(8)	–	**Die Sims 2**	Aufbau-Strategie	**90**	10/04
9	(10)	▲	**GTA Vice City**	Action-Adventure	**91**	07/03
10	(11)	▲	**Age of Empires 2 + Add-on**	Aufbau-Strategie	**85**	11/9
11	(7)	▼	**Vampire 2: Bloodlines**	Rollenspiel	**88**	02/05
12	(9)	▼	**Die Siedler: Das Erbe der Könige**	Aufbau-Strategie	**85**	01/05
13	(13)	–	**Morrowind + Add-ons**	Rollenspiel	**91**	07/02
14	(14)	–	**Knights of the Old Republic**	Rollenspiel	**92**	01/04
15	(25)	▲	**Fußballmanager 2005**	Wirtschaftssimulation	**90**	11/04
16	(17)	▲	**Anno 1503 + Add-on**	Aufbau-Strategie	**89**	02/03
17	(15)	▼	**Civilization 3**	Runden-Strategie	**85**	04/02
18	(21)	▲	**Baldur's Gate 2 + Add-ons**	Rollenspiel	**89**	11/00
19	(22)	▲	**Dawn of War**	Echtzeit-Strategie	**85**	11/04
20	(12)	▼	**Medal of Honor: Pacific Assault**	Ego-Shooter	**83**	01/05
21	(18)	▼	**Rome: Total War**	Runden-Strategie	**84**	11/04
22	(-)	▲	**Prince of Persia: Warrior Within**	Action-Adventure	**88**	01/05
23	(19)	▼	**Gothic**	Rollenspiel	**85**	03/02
24	(23)	▼	**X 2: Die Bedrohung**	Wirftschaftssimulation	**82**	03/04
25	(16)	▼	**Sid Meier's Pirates!**	Action-Adventure	**80**	02/05

Dauerbrenner des Monats



Call of Duty (dt.) + Add-on | Nach wie vor beeindruckt CoD durch seine einmalige Atmosphäre und das Top-Leveldesign. Durch das kürzlich erschienene Add-on ist CoD beliebter denn je. Besonders der Multiplayer-Modus profitierte von den neuen Fahrzeugen.

Absteiger des Monats

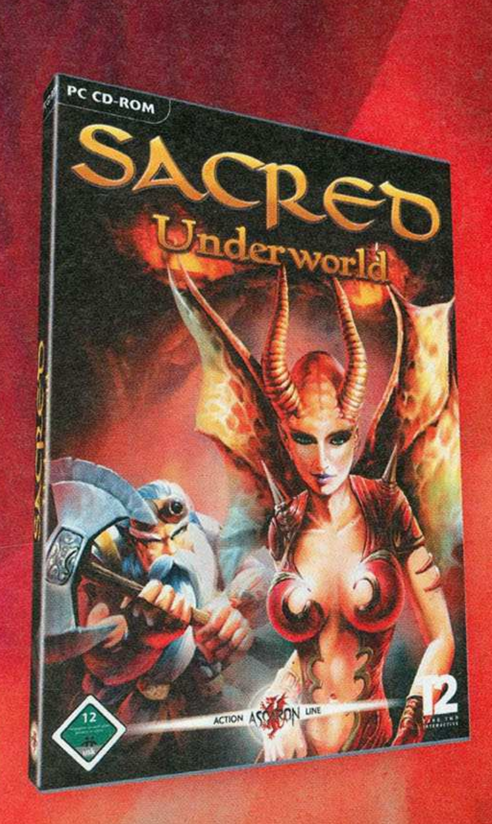


Far Cry (dt.) | Einen herben Rückschlag musste **Far Cry** diesen Monat hinnehmen. Nicht mehr Platz 3, ja nicht einmal mehr die Top Ten waren drin. Der Mehrspieler-Modus besitzt einfach zu wenig Abwechslung, sodass unsere Leser den deutschen Ego-Shooter auf Rang 14 verbannen.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

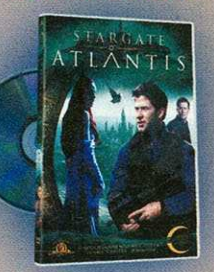
Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	**Counter-Strike 1.6**	Multiplayer-Shooter	**85**	05/04
2	(13)	▲	**World of Warcraft**	Online-Rollenspiel	**94**	02/05
3	(6)	▲	**C&C Generäle + Add-on**	Echtzeit-Strategie	**85**	10/03
4	(8)	▲	**Call of Duty + Add-on**	Ego-Shooter	**86**	12/03
5	(7)	▲	**Counter-Strike: Source**	Multiplayer-Shooter	**90**	12/04
6	(9)	▲	**Diablo 2 + Add-on**	Action-Rollenspiel	**86**	08/00
7	(4)	▼	**Battlefield 1942**	Multiplayer-Shooter	**83**	11/02
8	(10)	▲	**Unreal Tournament 2004 (dt.)**	Multiplayer-Shooter	**89**	05/04
9	(11)	▲	**HdR: Schlacht um Mittelerde**	Echtzeit-Strategie	**93**	01/0
10	(12)	▲	**Need for Speed: Underground 2**	Rennspiel	**89**	12/04
11	(14)	▲	**Half-Life 2 Deathmatch**	Multiplayer-Shooter	**–**	-
12	(15)	▲	**Age of Empires 2 + Add-on**	Aufbau-Strategie	**85**	11/99
13	(16)	▲	**Battlefield Vietnam**	Multiplayer-Shooter	**88**	05/04
14	(3)	▼	**Far Cry (dt.)**	Ego-Shooter	**92**	05/04
15	(17)	▲	**Starcraft + Add-on**	Echtzeit-Strategie	**90**	06/98
16	(20)	▲	**Unreal Tournament 2003 (dt.)**	Multiplayer-Shooter	**92**	11/02
17	(19)	▲	**Sacred**	Action-Rollenspiel	**85**	03/04
18	(21)	▲	**FIFA 2005**	Fußball-Simulation	**84**	11/04
19	(18)	▼	**Star Wars: Battlefront**	Multiplayer-Shooter	**81**	12/04
20	(-)	NEU	**Die Siedler: Das Erbe der Könige**	Aufbau-Strategie	**85**	01/05
21	(-)	NEU	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**	Taktik-Shooter	**90**	05/04
22	(-)	NEU	**Operation Flashpoint**	Taktik-Shooter	**89**	07/01
23	(25)	▲	**Joint Operations + Add-on**	Multiplayer-Shooter	**85**	02/05
24	(24)	–	**Age of Mythology + Add-on**	Aufbau-Strategie	**92**	11/02
25	(24)	▼	**Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on**	Ego-Shooter	**86**	02/02

Das Ende war erst der Anfang...
...jetzt muss das Böse der Unterwelt dran glauben!



Das erfolgreichste deutsche PC-Spiel des Jahres 2004 geht weiter. Im heiß ersehnten Add-On Sacred Underworld erwartet dich eine noch größere Spielwelt mit zahlreichen neuen Gegnern. Erkunde mit zwei zusätzlichen, unverwechselbaren Charakteren Höhlen, verwunschene Wälder, Ruinen und Pirateninseln. Sacred Underworld entführt jeden Sacred-Veteran in ein noch spannenderes, komplexeres und abwechslungsreicheres Abenteuer.
Sacred und Sacred Underworld sind ein Muss für jeden Fantasy-Liebhaber.

EXKLUSIV
IN JEDER
SACRED UNDERWORLD
VERPACKUNG:
1 FOLGE DER NEUEN SERIE
STARGATE ATLANTIS



AB 22.03. AUF DVD
IM HANDEL!

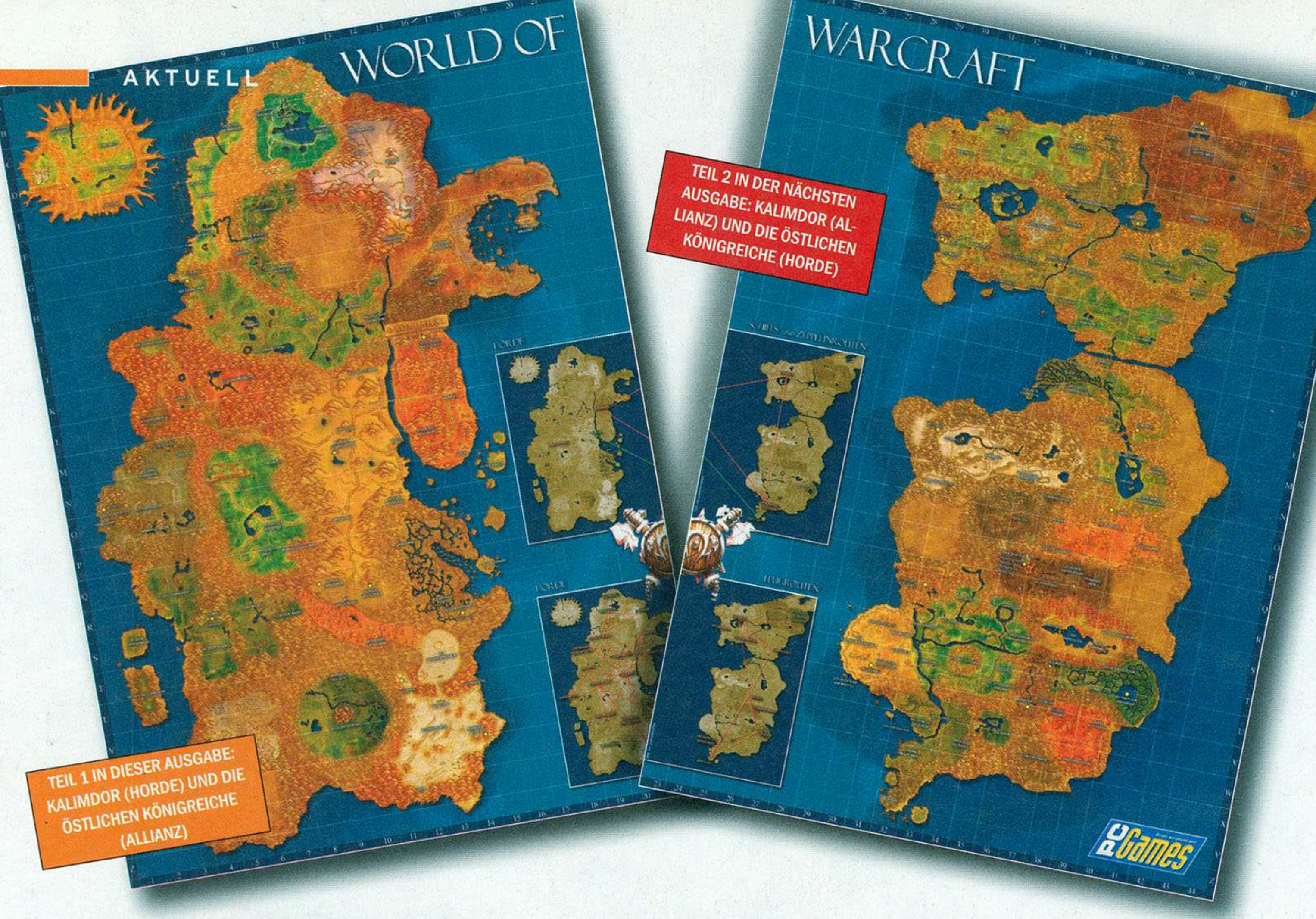


WWW.SACRED-GAME.COM



SASSENBACH.DE


eidos
www.eidos.com



Finden statt suchen

PC Games bringt, was WoW-Spieler wollen: eine riesige, übersichtliche Weltkarte, die die Orientierung in Blizzards Online-Rollenspiel enorm erleichtert.

Wo ist eigentlich die Instanz Uldaman? Wo versteckt sich der Wasser-Elementar für die Schamanen-Quest mit Level 20? Und was ist der kürzeste Weg zwischen Booty Bay und Teldrassil? Fragen, mit denen sich mittlerweile Hundertausende deutscher **World of Warcraft**-Spieler täglich beschäftigen. Mit dem ersten Teil einer riesigen DIN-A0-Karte verschönert PC Games nicht nur die Wände von Kriegern, Schamanen oder Paladinen, sondern liefert eine echte Orientierungshilfe für den Alltag in Azeroth. Teil 2 werden wir dann in der kommenden Ausgabe der PC Games (06/05) Ende April veröffentlichen. Was genau Sie mit der kompletten PC-Games-Karte anstellen können, erklären wir Ihnen in einer kurzen Übersicht.

1. Schnelle Orientierung

Dank eines einfachen Koordinatensystems können Sie weit entfernten Mitspielern, die ebenfalls die PC-Games-Karte benutzen, ganz einfach mitteilen, wo Sie selbst, ein NPC oder ein bestimmtes Questobjekt sich gerade aufhalten. Beipiel: Einfach „Ich bin im Süden von S35" posten und Ihren Kollegen ist klar, dass Sie im Wald von Elwyyn, südlich des Steinhügelsees, unterwegs sind.

2. Inhaltliche Verknüpfung mit unseren WoW-Tipps

Wann immer wir in unserem Tipps-Teil einen bestimmten Ort oder NPC vorstellen, geben wir dessen Position mit einer kurzen Info auf unserer Karte an. Beispiel: Die Kochbuch-Verkäuferin Shandrina in Ashenvale befindet sich auf der PC-Games-Karte im Abschnitt J9. So lokalisieren Sie den betreffenden NPC genauso schnell, wie Sie Ihre Mitspieler anhand unserer Karte finden würden.

3. Horde und Allianz haben eine angepasste Karte

Auf der Vorder- und Rückseite unseres Posters ist die gleiche Karte mit exakt dem gleichen Koordinatensystem abgedruckt, sodass eine Positionsangabe wie „G22" immer denselben Abschnitt in der Spielwelt markiert, egal welche Seite man betrachtet.

Das gilt jedoch nicht für die kleineren Abbildungen in der Kartenmitte mit Flug-, Schiffs- und Zeppelinrouten, die an die jeweilige Fraktion angepasst sind. Im Klartext: Horde-Spieler hängen sich die Horde-Seite auf und freuen sich über übersichtliche Mini-Karten mit Flugrouten und separaten Schaubildern für Zeppelin- und Schiffswege, die nur auf Sie zugeschnitten sind. Genau das Gleiche gilt für Allianz-Spieler, die auf „ihrer" Weltkarte nicht mühselig die Routen der Horde von denen der Allianz auseinander halten müssen. So können Sie dann auch ganz einfach sehen, welche wichtigen Flugrouten Ihnen eventuell noch fehlen oder wie Sie sprichwörtlich in Windeseile von der Tauren-Hauptstadt Thunder Bluff in Mulgore zur Instanz Das scharlachrote Kloster in Tirisfal kommen.

Die Redaktion wünscht allen **World of Warcraft**-Spielern viel Spaß mit dem ersten Teil unserer PC-Games-Karte – beachten Sie dazu auch die umfangreichen Tipps ab Seite 143! (dg)

AUF DER HEFT-DVD

BERUFSBERATUNG Jede der neun Klassen unterscheidet sich optisch und durch ihre Ausrüstung von den anderen. Im Bild: ein „Soldat".

EXPLOSIV Der Raketenwerfer gehört zu den beliebtesten Waffen in Enemy Territory Fortress. Jedes Magazin enthält vier Raketen.

FEUERKRAFT Die Klasse „Mini-Gunner" bringt die am stärksten bewaffneten und gepanzerten Kämpfer hervor. Diese Spieler sind jedoch vergleichsweise langsam und behäbig.

Mod des Monats:

ET Fortress

In Zusammenarbeit mit EXTREME-PLAYERS.DE

Klassisches Spielprinzip, klassische Optik, brandaktueller Multiplayer-Spaß: Die kostenlose Modifikation ETF bietet anspruchsvolle Teamkämpfe im Internet.

INTERVIEW



LAVAGOD ist Chef des Entwicklungsteams hinter Enemy Territory Fortress.

PC Games: Was hat dich inspiriert, ein Remake des klassischen **Team Fortress** zu entwickeln?

Lavagod: „Es gab kein **Fortress**-Spiel mehr, das neue Spieler anzog. Das kostenlose **Enemy Territory** bot sich als Basis für ein solches Spiel an: Es gibt keine CD-Keys, die die Leute zum Kauf eines Spiels zwingen, nur um einen Mod spielen zu können."

PC Games: An welchen Änderungen arbeitet ihr derzeit?

Lavagod: „Wir wollen neue Spielmodi implementieren, damit Spieler auf öffentlichen Servern noch mehr Spaß haben. Außerdem entwickeln wir neue Features für Map-Autoren sowie verbesserte Waffen- und Spielermodelle."

Das Regelwerk von **Enemy Territory Fortress** liest sich wie das einer martialischen Sportart: Mit Raketenwerfern, Schrotflinten, Scharfschützengewehren und Granaten bekriegen sich zwei in weitläufigen Festungen verschanzte Mannschaften; wer die feindliche Flagge aus der jeweils gegnerischen Basis stibitzt und an einen bestimmten Zielort transportiert, wird mit einem Punkt fürs Team belohnt.

Klassengesellschaft

Ob man **Enemy Territory Fortress** wie einen schnellen Actionkracher spielt oder sich behutsam im Stile eines Taktik-Shooters durch die Levels pirscht, hängt entscheidend von der gewählten Klasse ab. Schwer bewaffnete Soldaten stürmen schnell an die vorderste Front; so genannte Rocket Jumps, bei denen man mit dem Raketenwerfer auf den Boden oder eine nahe gelegene Wand feuert, um von der Explosion durch die Karte geschleudert zu werden, beschleunigen offensive Spieler auf enorme Geschwindigkeit. Derartige „Trick Moves" erfordern allerdings exaktes Timing und sind Könnern vorbehalten. Sanitäter päppeln verletzte Kameraden hingegen im Hintergrund wieder auf und attackieren nur im Notfall selbst. Jede der neun unterschiedlichen Klassen verfügt über völlig verschiedene Fertigkeiten und Waffen. Ingenieure stellen beispielsweise an zentralen Punkten der Karte automatisch feuernde Geschütztürme auf; der Granatwerfer eines Grenadiers eignet sich perfekt für flächendeckendes Sperrfeuer. Agenten sind nur leicht gepanzert und überleben kaum direkte Treffer. Getarnt als Mitglieder des anderen Teams, huschen sie jedoch unbehelligt durch sämtliche Abwehrlinien. Erst ein offener Angriff enthüllt ihre tatsächliche Identität. Diese Unterschiede verleihen den Schlachten in **ETF** taktische Tiefe. Um beispielsweise verteidigende Sniper vor dem gegnerischen Hauptquartier zu überwinden, schleust Ihre Mannschaft einen getarnten Agenten durch einen Hintereingang ein. Mit seiner Betäubungspistole erledigt er die Scharfschützen – der Weg für einen Frontalangriff ist frei. Natürlich funktionieren solche Manöver am besten in eingespielten Teams. Trotzdem macht auch das Spielen auf öffentlichen Servern viel Spaß: Achten Sie möglichst auf die Aktionen Ihrer Mitspieler und improvisieren Sie, um das Team nach vorn zu bringen. Es lohnt sich auch, immer wieder verschiedene Klassen auszuprobieren. (js)

Runterladen lohnt!

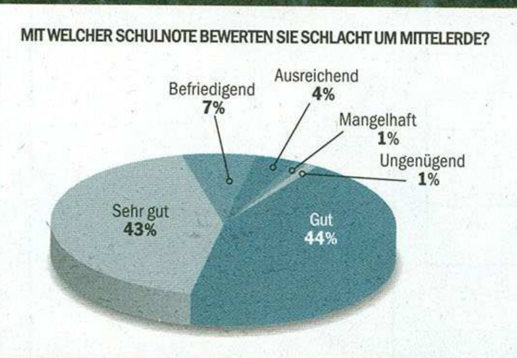
Neben Enemy Territory Fortress empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:

- Half-Life 2: Capture the Flag: **8115**
- Doom 3: Open Coop: **8130**
- Half-Life 2: Garry´s Mod: **8099**

Der Herr der Ringe

Die Schlacht um Mittelerde | Wie kam die Jagd nach dem einen Ring bei unseren Lesern an? Wir fragten 1.000 Schlachtenbummler nach ihrer Meinung.

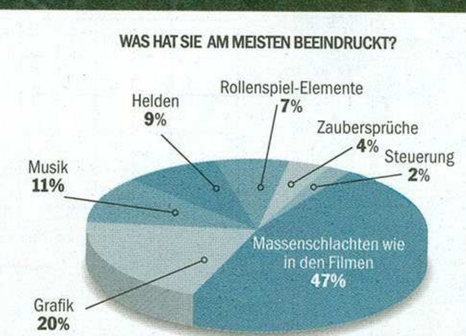
MIT WELCHER SCHULNOTE BEWERTEN SIE SCHLACHT UM MITTELERDE?



WAS HAT IHNEN AM WENIGSTEN GEFALLEN?



WAS HAT SIE AM MEISTEN BEEINDRUCKT?



Als Genre-Neuling hat mich **Schlacht um Mittelerde** prompt umgehauen. Die Missionen sind abwechslungsreich und der Multiplayer-Modus besitzt viel Suchtpotenzial.

Jan Philip Ostkamp, Schüler aus Gütersloh

Als großer **Herr der Ringe**-Fan war das Spiel für mich natürlich ein Pflichtkauf. Bis auf ein paar Mankos hat es mir auch sehr gut gefallen. Wenn ich beispielsweise zehn verschiedene Einheiten irgendwo hinschicke, dann sollten die sich am besten in einer Formation aufstellen, die kampftauglich ist. Also nicht die Bogenschützen vorn, sondern Speerträger oder Schwertkämpfer.

Stefan Kraemer, Schüler aus Augsburg

Das beste Strategiespiel des Jahres! Die Atmosphäre der Filme wurde sehr gut eingefangen und zieht den Spieler von Anfang an in seinen Bann.

Peter Klopsch, Speditionskfm. aus Ratingen

Eigentlich kein schlechter Titel. Aber mit **Rome: Total War** oder **Warcraft 3** kann **Schlacht um Mittelerde** nicht konkurrieren. Am meisten haben mich die Belagerungen und die angeblichen Massenschlachten enttäuscht.

Peter Benderle, Schüler aus Leopoldsdorf

Das **Herr der Ringe**-Flair kommt perfekt rüber. Obwohl beide Kampagnen sehr lang sind, werden sie nie öde. Schade nur, dass die Hobbits kaum Fähigkeiten besitzen und im Kampf schnell fallen.

Benjamin Küppers aus Hamminkeln

Schlacht um Mittelerde besitzt aufgrund des einfachen Basisaufbaus und der simplen Ressourcenbeschaffung deutlich weniger taktische Möglichkeiten als **C&C Generäle**. Auch beim Balancing hat die Konkurrenz die Nase vorn. Dafür sind die Rollenspiel-Elemente sehr gut ins Spiel eingearbeitet.

Toni Zimpel, Schüler aus Hattingen

Das Spiel hat mir viele unterhaltsame Stunden beschert. Überwältigend fand ich die großen Belagerungen von Minas Tirith und Helms Klamm. Schade, dass der Multiplayer ziemlich unausgegoren ist und meiner Meinung nach kaum Chancen besitzt, sich in einer Online-Liga zu etablieren.

Tobias Fabritz, Schüler aus Metzingen

Die Atmosphäre ist dank der Originalsprecher, der Originalmusik und der filmreifen Zwischensequenzen einmalig. Für mich ist **Schlacht um Mittelerde** das beste **Herr der Ringe**-Spiel überhaupt, auch wenn die Kampagne auf Dauer etwas eintönig ist. Fast alle Missionen spielen sich ähnlich. Schnell eine Basis aufbauen und anschließend den Gegner überrennen. Da hätte man viel mehr rausholen können. Besonders gut gefallen hat mir das Erfahrungssystem. Veteraneneinheiten tragen stärkere Rüstungen und bessere Waffen, wodurch man darauf achtet, dass diese Truppenteile den jeweiligen Einsatz überstehen. Leider ist der Mehrspieler-Modus nicht sonderlich gut gelungen, wie auch ein Blick in diverse Diskussionsforen deutlich macht.

Stefan Kiefl, Student aus Münster

Keine Frage, **Schlacht um Mittelerde** besitzt eine tolle Grafik, fetzige Soundeffekte und eine bombastische Atmosphäre. Trotzdem ist das Spiel nicht mein Ding. Das schnelle Gameplay erinnert mich viel zu sehr an **Warcraft 3**. Lediglich die Rollenspiellevels und die gigantischen Belagerungen haben mir gefallen.

Julian Kupsch, Zeitungsjunge aus Berlin

Auch wenn ich mir einen ähnlich umfangreichen Basisbau wie in **Spellforce** gewünscht hätte, ist **Schlacht um Mittelerde** für mich eines der besten Strategiespiele des vergangenen Jahres.

Daniel Gnad, Schüler aus Mettlach

Ich hatte sehr viel Spaß mit **Schlacht um Mittelerde**. Nur die KI ist mir negativ aufgefallen und ich hätte gerne die Kamera etwas weiter aus dem Geschehen herausgezoomt. Bei derart großen Schlachtfeldern verliert man nämlich leicht die Übersicht.

Claudia Prommegger, Studentin aus Berlin

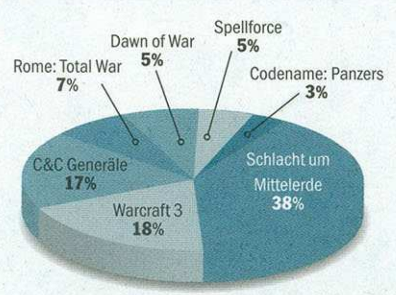
Eigentlich ist **Schlacht um Mittelerde** ein perfektes Strategiespiel, wenn nur die KI nicht so schlecht wäre. Was nützt mir eine bombastische Grafik, wenn der Computer mich immer wieder an derselben Stelle mit denselben Einheiten angreift oder meine Leute partout nicht die Basis verteidigen wollen, obwohl diese unter Beschuss steht? Lieber verzichte ich auf die schöne Optik, bekomme dafür aber endlich mal ein Spiel, in dem ich den Begriff „künstliche Intelligenz" wörtlich nehmen kann.

Jochen Sachs, Architekt aus Braunschweig

Das Spiel hat mich von der ersten Minute an gefesselt. Ich konnte mich hervorragend mit den Helden der Filme identifizieren und die optionalen Missionen motivieren zusätzlich. Auch grafisch macht **Schlacht um Mittelerde** einiges her. Man denke nur an die beeindruckenden Zaubersprüche. Alles in allem ein durchweg empfehlenswerter Titel, sowohl für Einsteiger als auch Profis.

Sven Bach, Student aus Koblenz

WELCHES DER FOLGENDEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELE GEFÄLLT IHNEN AM BESTEN?



WELCHE KAMPAGNE FANDEN SIE BESSER?

Böse Kampagne 18%
Beide gleich gut 21%
Gute Kampagne 61%

BÖSER WICHT, GUTER WICHT Peter Molyneux holte sich für Black & White 2 Warcraft-Veteran Ron Millar (l.) ins Boot.

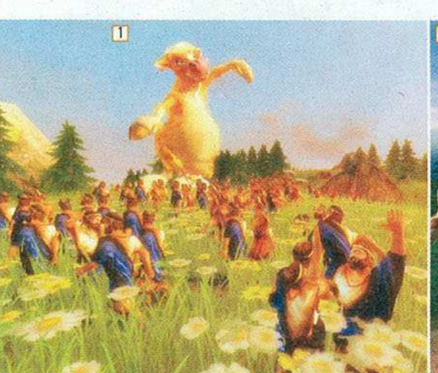
Black & White 2

Echtzeit-Strategie trifft auf Göttersimulation: Black & White 2 soll ganz unterschiedliche Spielegenres miteinander verknüpfen.

Verstärkung für die Spiele-Legende Peter Molyneux: Für die Göttersimulation **Black & White 2** holte sich der Lionhead-Gründer mit Ron Millar nicht nur einen prominenten Chefdesigner an Bord, sondern geradezu einen kreativen Gegenpol. Millar stieg bereits 1991 als fünfter Mitarbeiter bei Blizzard ein, war verantwortlich für das Design von **Warcraft 1** und **2**, **Starcraft** und **Diablo** – und gilt als unbedingter Experte im Bereich Echtzeit-Strategiespiele. „**Black & White 1** war eine Göttersimulation und ein Tamagotchi-Spiel; **Black & White 2** wird eine Mischung aus Göttersimulation, Aufbau-Strategiespiel und Echtzeit-Strategiespiel", erklärt Molyneux den Einfluss von Millar auf das Projekt. **Black & White 2** soll mehr bieten als die Wahl zwischen Gut und Böse: Ganz individuell soll man als Gott wirken können; keine Taktik oder Strategie soll dem Spieler aufgezwungen werden. Zu Beginn ähnelt das Spielprinzip freilich dem Vorgänger: Man blickt aus der Vogelperspektive auf eine frei zoom-, dreh- und scrollbare Landschaft, in der man mit mächtigen Zaubersprüchen eine göttliche Aura verbreitet. Die eigenen Gläubigen dürfen per himmlischer Intervention bestraft oder belobigt werden. Nun geht es darum, durch Güte oder Angst andere Völker einzugemeinden.

Kämpfen oder campen

Wenn es um grundsätzliche Dinge des Spieldesigns geht, redet sich der britische Spieleguru Molyneux schnell in Rage. „Ich weiß, dass **Schlacht um Mittelerde** ein gutes Spiel ist, aber ich mag es einfach nicht, wenn ich nur schnell ein paar Türme bauen kann und dann sofort mit einer Armee losmarschieren muss." Ron Millar sieht dies ganz anders: „Sowie ich alle Ressourcen beisammen habe, ziehe ich mit meiner Armee aus und dann geht es Peters Volk an den Kragen." Peter Molyneux tritt als friedliebender Häuslebauer gegen den marodierenden Brandschatzer Ron Millar an? In **Black & White 2** sollen beide Spielarten möglich sein. „Ich liebe es, ein friedlicher Gott in **Black & White 2** zu sein – und wer eine gutartige Gottheit spielt, wird mehr Elemente eines Aufbau-Strategiespiels erleben. Wer aber so spielt wie Ron und sich hauptsächlich auf seine Armee konzentriert, spielt mehr ein Echtzeit-Strategiespiel." Dabei ist an den unterschiedlichen Reichen schnell die Gesinnung des jewei-



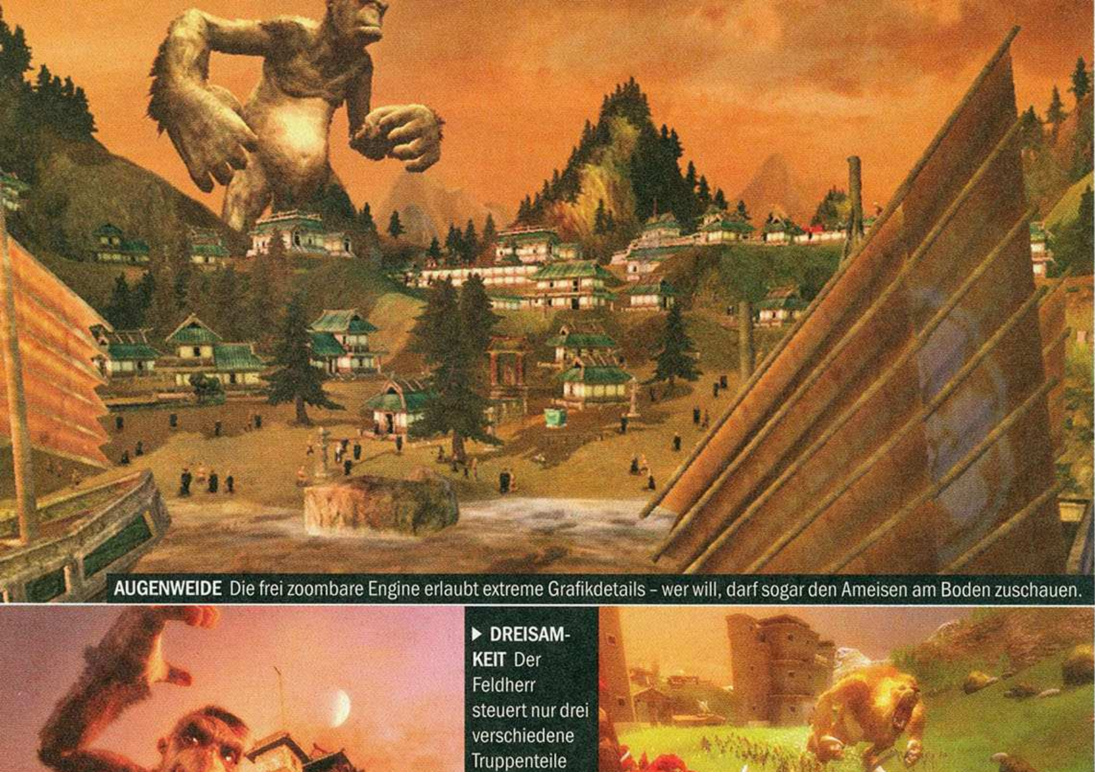


1. MILKA-KUH Im Reich des Guten wandeln entrückte Jünger auf Blumenwiesen.

2. MONSTERMASH Die Titanen verwandeln sich je nach Spielergusto in liebe Maskottchen oder fürchterliche Monster.

3. ZOOMBAR Die Detailvielfalt ist in der höchsten Stufe enorm.





AUGENWEIDE Die frei zoombare Engine erlaubt extreme Grafikdetails – wer will, darf sogar den Ameisen am Boden zuschauen.





▶ **DREISAMKEIT** Der Feldherr steuert nur drei verschiedene Truppenteile – die haben jedoch zehn Ausbaustufen.

◀ **AFFIG** Titanen können den Truppen direkt zugeordnet werden.

ligen Gottes erkennbar. Während in Molyneux' Einflussgebiet Blumenwiesen sprießen und Sphärenklänge ertönen, erheben sich in Millars finsterem Reich über den Elendsgebieten der Bevölkerung bereits drohend rabenschwarze Tempel, von dichtem, schwarzem Qualm umhüllt.

Gelehrige Armeen

In **Black & White 2** soll es mit Schwertkämpfern, Bogenschützen und Belagerungseinheiten zwar nur drei unterschiedliche Truppengattungen geben, die aber verfügen über zehn Ausbaustufen. „Das reicht, um ganz unterschiedliche Taktiken anzuwenden", meint Ron Millar. „Man kann nun verschiedene Armeebestandteile auf dem Schlachtfeld durch ein einfaches Point&Click-System zusammenführen und gruppieren", erklärt er. „Außerdem kann man die Armeen von seinem Titanen anführen lassen, der enorme Kräfte freisetzt." Diese gelehrigen Haustiere im Riesenformat – im ersten Teil eher noch als Springteufel zum Erschrecken oder Ergötzen der Bevölkerung eingesetzt – sollen nun erheblich mehr militärischen Einfluss haben. „Dieser Felsbrocken ist zum Beispiel eine coole Waffe", grinst Ron Millar, lässt seinen Titanen den massiven Granitblock aufheben und gegen die Mauer von Molyneux' friedlichem Reich schleudern. Zum sichtlichen Vergnügen von Ron Millar – und im Übrigen physikalisch äußerst glaubwürdig – bricht die schmucke, schneeweiße Außenbegrenzung in sich zusammen. „Dagegen habe ich eine Strategie", raunt uns Molyneux zu. „Man baut drei verschiedene, höhenversetzte Mauern und besetzt die mit Bogenschützen. Bis Ron zur dritten Mauer kommt, ist von seiner Armee nicht mehr viel übrig." Die Multiplayer-Funktion soll jedoch erst später nachgeliefert werden; zurzeit konzentriert sich das über 70 Mann starke Team auf den Einzelspieler-Modus. Immerhin – zwischen Ron Millar und Peter Molyneux toben jetzt schon göttliche Schlachten im firmeneigenen Netzwerk. Vorwürfe von Ron Millar, er würde im Netzwerkspiel dauernd mit Cheats eingreifen, weist Molyneux weit von sich. „Ich redesigne nur das Spiel", grinst der Brite.



INTELLIGENTE BESTIEN Die Titanen sollen jetzt wesentlich gelehriger werden und passen sich optisch individueller an die jeweilige Spielweise an.

CHRISTOPH HOLOWATY 

Es macht einfach Spaß, Ron Millar und Peter Molyneux zuzusehen, wie sie sich in ihrem virtuellen Sandkasten beharken. Insbesondere die versprochene spielerische Freiheit, nämlich die Wahl zwischen echtzeit- und aufbaustrategischem Gameplay, macht schon jetzt Lust auf mehr.

Entwickler: Lionhead Studios
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2005

Das wird der neue Hit, Mann!

Hitman: Blood Money richtet sich nach den Rufen des Publikums. Oben auf der Wunschliste steht eine verbesserte Grafik-Engine.

Als **Hitman: Contracts** fertig war, waren auch die Dänen von IO Interactive fertig. Denn die Spieler urteilten teilweise negativ. Das Spiel sei zu innovationslos im Vergleich zum Vorgänger, die Waffen seien langweilig, der Missionsablauf würde sich häufig wiederholen: einen Auftrag lösen, zwei Leute erledigen, die Fliege machen.

Klar gab es auch viele positive Reaktionen, nicht nur von den Spielern, die den schwarzen Humor, den düsteren Grundton und die teilweise verrückten Schauplätze schätzten: Die S&M-Party in einer großen Metzgerei gehört zu den bizarren Highlights des dritten Teils. Auch die Presse bescheinigte **Hitman: Contracts** großen Spielspaß: Das Spiel erhielt in der PC Games 06/04 immerhin 84 Punkte.

Trotzdem: Es gab auch negative Kritik. Und negative Kritik neigt nun einmal dazu, auch auf schillerndes Lob einen Schatten zu werfen. Also setzten sich die Entwickler zusammen – mit dem Vorhaben, alles besser zu machen. Und weil die Spieler vor allem leidenschaftlich über die veraltete Technik von **Hitman: Contracts** schimpften, soll genau diese eine Generalüberholung erfahren.

Glacier-Engine 2.0

Die Glacier-Engine ist tot, es lebe die Glacier-Engine: Anstatt den alten Grafikmotor zu tunen, hat IO Interactive einen neuen gebaut und diesen ebenfalls auf den Namen Glacier getauft. „Von dem Programm-Code der alten Glacier-Engine ist sehr wenig übrig geblieben“, sagt Rasmus Højengaard. Man ist jetzt bei Version 2.0 angelangt, deren Besonderheit das Shader Model 2 und 3 darstellt. Dieselbe Technologie kommt übrigens auch in **Splinter Cell Chaos Theory** zum Einsatz.

Bump-, Specular-, Specular-Bump-, Normal- und Parallax-Maps sind Bestandteil besagter Shader-Varianten. Die vielen Fachbegriffe stehen zusammengefasst für eine Sache: höchst realistische Texturen, die dynamisch auf Lichteinfall reagieren. Sogar die Lichtdurchlässigkeit wird berechnet. Was heißt das in der Praxis? Stellen Sie sich eine Hand vor, die eine Taschenlampe bedeckt; die Finger schimmern an den Konturen rötlich.

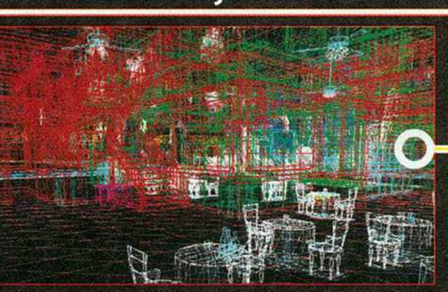
Weil IO die Technik zuerst für den PC entwickelt und erst dann auf Konsolen umsetzt (beim Vorgänger war es noch umgekehrt), profitieren neben den Texturen in erster Linie die Partikeleffekte: Staub, Schnee, Regen, Feuer und Nebel erstrahlen in für **Hitman**-Verhältnisse ungewohnt hoher Qualität.

Physik und Wegfindung

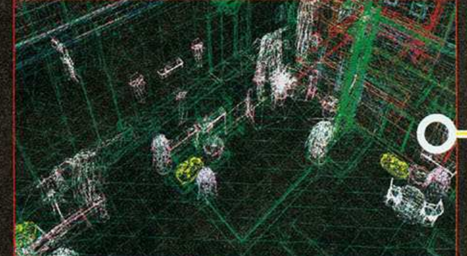
Nicht nur die Grafik-Engine wurde von Grund auf neu geschrieben, auch die Physik soll sich von der aus den Vorgängern positiv abheben. Die Dynamik fester Körper wurde verbessert, das heißt: realistischer gemacht.

Von der Rohform zum fertigen Level

Viele Schauplätze von Hitman: Blood Money sind noch geheim. Bekannt ist, dass der Hitman in Las Vegas, in Paris und in Amerika agieren wird. Der Entstehungsprozess solcher Areale umfasst grob gesehen drei Schritte, die wir Ihnen hier präsentieren. Die Bilderreihe oben zeigt ein Pariser Opernhaus, unten sehen Sie eine Gasse an einem unbekannten Ort.



Jeder Level wird als Drahtgittermodell geboren. Das Modell umfasst, je nach Levelgröße, durchschnittlich fünf bis zehn Millionen Dreiecke.



Körper sollen nicht mehr meterweit durch die Luft wirbeln, als wären sie aufgeblasene Luftballonfiguren. Das neue Ragdoll-Verfahren kümmert sich stattdessen um eine „bodenständigere" Darstellung der Physik.

Die Personen in **Hitman: Blood Money** fliegen also wie richtige Menschen, aber verhalten sie sich auch so? Wenn es nach Højengaard geht, ja: „Unsere alte Wegfindung benötigte teilweise bis zu zwanzig Millionen Rechenzyklen, um den richtigen Weg zu finden." Kein Wunder, dass dem System da regelmäßig die Puste ausging. Er fährt fort: „Die neue Technologie ist deutlich schneller und braucht für die Berechnung des idealen Pfades zwischen zwei Punkten innerhalb eines Levels nur 400.000 Zyklen."

Es gibt noch mehr Vorteile der neuen Wegfindung, die die Entwickler als Boid-System betiteln. So werden die Nichtspielercharaktere freundlich ausweichen, wenn sie sich auf Kollisionskurs befinden. Sie werden sich gegenseitig in die Augen sehen, wenn sie aneinander vorbeigehen, und dynamisch auf die Ereignisse reagieren, die geschehen. Erblickt ein computergesteuerter Feind etwa eine Blutspur, erkennt er diese als Gefahr und verfolgt sie bis zu ihrem Ende. Aber das betrifft dann schon die spielerischen Verbesserungen – und darüber lesen Sie demnächst in einer Vorschau.

So reagiert Eidos auf Spielerkritik



Kritik an Hitman: Contracts	Lösung in Hitman: Blood Money
Wahllose Aneinanderreihung von Levels, weil man nur lose Erinnerungen nachspielt	Wieder eine zusammenhängende Story, die sich von Mission zu Mission entfaltet
Vorgehensweise beim Lösen der Missionen ist immer gleich: Gegner abschießen, unerkannt flüchten	Es soll noch stärker als im Vorgänger möglich sein, die Attentate wie Unfälle aussehen zu lassen.
Schwierigkeitsgrad zu niedrig, wenn man schießend durch die Schauplätze tobt	Elegante Lösungen geben Geld, grobes Vorgehen sorgt für Abzug.
Kaum vorhandene Technikunterschiede zwischen Teil 2 und 3	Die Glacier-Engine wurde komplett neu programmiert und nutzt fortschrittliche Shader.
Teils schwache künstliche Intelligenz mindert die Spielatmosphäre.	Gegner reagieren intelligenter auf ihre Umgebung und der Spieler verfügt über eine Inkognito-Anzeige.

RASMUS HØJENGAARD, LEAD DESIGNER BEI IO
„Wer mit der Grafikqualität der Xbox-Version zufrieden ist, benötigt eine Grafikkarte mit Pixel Shader 1.1 wie eine Geforce3/4 Ti, einen Prozessor mit 1.000 bis 1.500 MHz und 256 MByte Arbeitsspeicher. Für alle Effekte empfiehlt sich ein 3D-Beschleuniger mit Pixel Shader 2.0 oder 3.0 wie eine Radeon 9800/X800 oder eine Geforce 6600/6800 sowie 512 MByte RAM."



Anschließend kleben die Designer Texturen auf die Flächen. Außerdem werden die Lichtquellen an ausgewählte Stellen gesetzt.

Um die Texturierung abzuschließen, kommen Normal und Parallax Maps zum Einsatz, die für die Tiefenwirkung verantwortlich sind.

CeBIT-Highlights

PC Games war für Sie in Hannover auf der CeBIT und hat die wichtigsten neuen Hardware-Produkte und Trends aufgespürt.

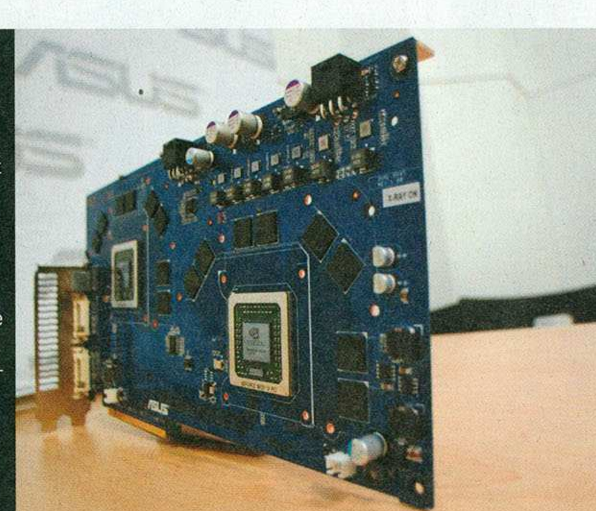
Auch in diesem Jahr wurden auf der CeBIT keine neuen Grafikchips von Ati und Nvidia vorgestellt, trotzdem gab es viele Neuheiten zu bestaunen. Ati-Partner wie Sapphire, Gecube, Tul und HIS zeigten erste AGP-Beschleuniger mit X700 Pro, X800/X800 XL und X850 XT. Ati stellt den X700 Pro AGP erst im April vor, 3D-Karten mit dem X800 XL AGP sollen dagegen schon in vier Wochen auf den Markt kommen. Dualchip-Lösungen gab es unter anderem bei Leadtek und Asus. Ersterer hat ähnlich wie Gigabyte bei der 3D1 zwei 6600-GT-Chips auf einer Platine untergebracht. Asus geht einen Schritt weiter und verwendet zwei 6800-Ultra-GPUs auf einer riesigen Platine. Der Hersteller wird aufgrund der hohen Leistungsaufnahme noch prüfen, welches Netzteil für den Betrieb der über 1.000 Euro teuren Karte erforderlich ist. Nvidia stellte hingegen eine Geforce 6800 Ultra mit 512 MByte Speicher vor. Der Chipsatzhersteller sieht diese Version nur für PCI-Express-Karten vor. Ein neues Referenzdesign von Nvidia ermöglicht eine passive Kühlung der Geforce 6600. Galaxy und Abit überraschten zudem mit Grafikkarten, die über ein zusätzliches Backup-BIOS verfügen, während Asus einen Wireless-TV-Out präsentierte.

PCI-E-Rivalen

XGI und S3 zeigten erstmals ihre PCI-Express-Modelle: Der



◂ **LEADTEK 6600 GT SLI** Nach Gigabyte und Asus kommt auch Leadtek mit einem 6600-GT-Doppelgespann.



▸ **ASUS 6800 ULTRA SLI** Asus überraschte auf der CeBIT mit einer Dual-6800-Ultra-Karte. Sie dürfte 2005 die schnellste Single-Karte der Welt sein.

Die wichtigsten Neuheiten der CeBIT 2005

Welche Technologien und Trends dürfen Sie für das Jahr 2005 erwarten?

3D-Karten mit 512 MByte

Nvidia, Ati

XFX und Gainward zeigten schon erste Herstellerkarten mit 6800 Ultra und 512 MByte Speicher. Bei Ati blieb es bislang bei einer Technologie-Demo.

Neue Karten für AGP

Ati, Nvidia

Ab April bringen die Ati-Partner AGP-Karten mit X700 Pro, X800/XL und X850. Dazu kommt der Geforce 6200 (NV44a).

Nforce4 SLI Intel Edition

Nvidia & Intel

Kaum ein Mainboard-Hersteller ohne eine Nforce4-Platine für Intel-CPUs. SLI wird auch für Intel-PCs massentauglich.

Dual-Core-Prozessoren

Intel, AMD

Intel und AMD präsentierten lauffähige Rechner mit Zweikern-Prozessoren. Wer den ersten „Dualcore"-Chip auf den Markt bringen wird, ist noch völlig offen.

5-ms-Displays

BenQ

Die neuen Bildschirme FP71V+ (17 Zoll) und FP91V+ (19 Zoll) erreichen eine Reaktionszeit von 5 beziehungsweise 6 Millisekunden (Grau zu Grau).

Turion-Notebooks

Acer, MSI & Yakumo

Verschiedene Hersteller stellten auf der CeBIT 2005 Notebooks mit dem Strom sparenden 64-Bit-Prozessor Turion 64 von AMD vor.

HD DVD/Blu-Ray

Sony, NEC, BenQ, Philips

Laut Sony und NEC sind HD-DVD-Brenner schon Ende 2005 erhältlich. BenQ und Philips kündigen ebenfalls für das letzte Quartal ein Gerät auf Blu-Ray-Basis an.

Spieler-Mäuse

Logitech, Typhoon, Raptor Gaming

Fast alle Maushersteller präsentierten auf der CeBIT Gamermäuse mit 1.600 dpi.



512-MBYTE-KARTEN



AGP-KARTEN VON ATI



SPIELER-MÄUSE

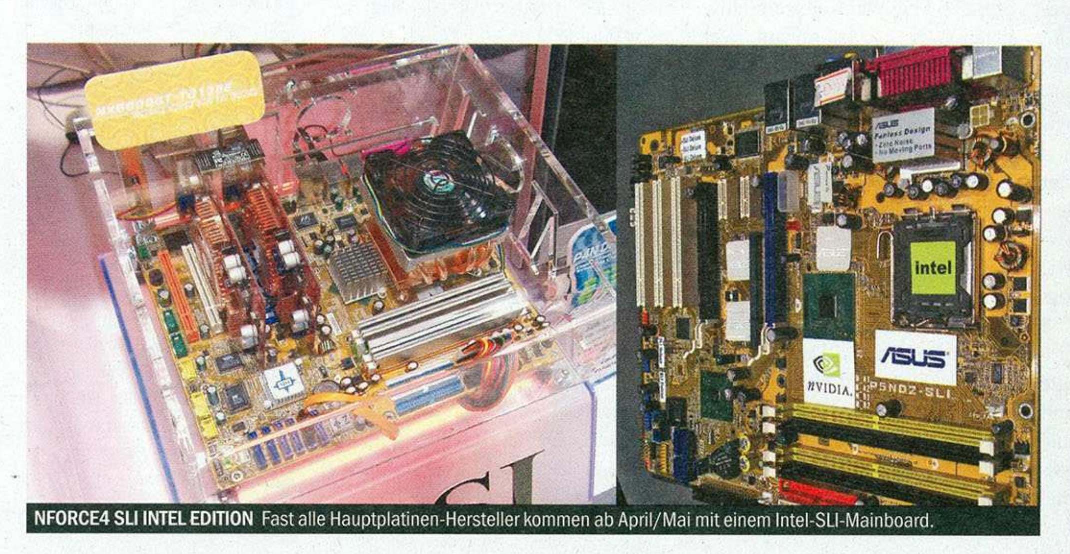
XG47-Chip von XGI soll als Billigvariante Radeon X300 SE und Geforce 6200 TC Konkurrenz machen. Wie die Rivalen nutzt der DX9-Grafikprozessor per Extreme-Cache-Technik den Arbeitsspeicher. Der Gammachrome S18 von S3 soll eine ähnliche Leistung wie der Radeon X700 bringen. Eckdaten: vier Pixel- und vier Vertex-Shader-Einheiten sowie bis zu 256 MByte Speicher.

CPU-Neuheiten

Intel zeigte laufende PCs mit Zweikern-CPUs, darunter den vom IDF bekannten Pentium Extreme Edition mit 3,2 GHz. Außerdem interessant bei Intel: ein mit Technik voll gestopftes Auto, dessen Elektronik – darunter ein Navigationssystem und eine Videoanlage – von einem Pentium M im Taschenformat gesteuert wurde. AMDs Multikern-CPUs waren dagegen noch nicht zu sehen. AMD hat dafür den Notebook-Prozessor Turion offiziell vorgestellt, der Intels Pentium M Paroli bieten soll. Auf dem Fujitsu-Siemens-Stand wurde ein Rechner mit AMD Sempron 3200+ für den CPU-Sockel 939 gesichtet. Der bislang von AMD noch nicht vorgestellte Prozessor legt die Vermutung nahe, dass der ältere Sockel 754, für den neue Sempron-Modelle eigentlich erscheinen sollten, schneller aussterben wird als gedacht.

Mainboards und Chipsätze

Mobile Prozessoren werden auch bei Desktop-Rechnern immer beliebter und so stellten mehrere Mainboard-Hersteller Desktop-Platinen für den Pentium M aus. Eine besondere Lösung hat Asus entwickelt: Mit einem Adapter lassen sich Pentium-M-CPUs auf Desktop-Mainboards einsetzen, allerdings garantiert nur Asus auf seinen Mainboards den entsprechenden Microcode-Support. CPU-Multikulti ist auch bei Elitegroup ein Thema: Zur Überraschung der Fachpresse zeigte der Mainboard-Hersteller eine Pentium-4-Platine, die per Adapterkarte auch mit einem Athlon 64 ausgerüstet werden kann. Außerdem hat fast jeder Mainboard-Hersteller Platinen mit den neuen Intel-Chipsätzen 955X, 945G/P sowie Nvidias Nforce 4 (SLI Intel Edition) in Planung. BTX-Mainboards waren dagegen auf der diesjährigen CeBIT wieder nur ein Randthema. (cg/dw/dm/oh)



NFORCE4 SLI INTEL EDITION Fast alle Hauptplatinen-Hersteller kommen ab April/Mai mit einem Intel-SLI-Mainboard.



BISSIG Zelena von den Les Seules, einem Frauen-Clan.

HOCHKONZENTRIERT Warcraft-Profi SK Zacard bei der Arbeit.

FOTOFINISH Die Sieger des Bootcamps, bevor sie von den SK-Spielern in Trainingsstunden in die Mangel genommen wurden.

FULL HOUSE Internationale E-Sport-Stars, Autogrammstunden, WoW-Workshops und jede Menge Shows und Preise lockten die Menschen an den Intel-Stand.

Raus aus der Nische

Die CeBIT außer Rand und Band: Am pickepackevollen Stand von Intel und der ESL drehte sich alles um das Thema E-Sports. PC Games war live dabei.

Auf der CeBIT, der größten und wichtigsten Computermesse der Welt, wurden dieses Jahr nicht nur Halbleiter und Kondensatoren bestaunt. Der Messeauftritt des Chip-Herstellers Intel und der Online-Liga ESL (Halle 25, Stand C08) stand ganz klar im Zeichen des E-Sports. Auf einer Fläche von mehr als 400 Quadratmetern konnten Besucher an 60 Shuttle-PCs unter anderem **World of Warcraft** antesten, während auf der großen Showbühne erfolgreiche E-Sportler wie Tae min Hwang alias Zacard vom Clan SK ihr Können in **Warcraft 3** unter Beweis stellten. Und das eindrucksvoll: In Showmatches jagte der Koreaner seine Einheiten mit bis zu 200 Kommandos pro Minute über die Levelkarte und narrte seine Gegner dabei mehr als einmal mit taktischen Finten und Kniffen. „Zacard gehört international zu den Top-3-**Warcraft**-Spielern", verrät uns ESL-Geschäftsführer Ralf Reichert. „Irgendwie auch kein Wunder: Als er am Freitag nach 15 Stunden Flug von Korea am Flughafen in Frankfurt ankam, war sein erster Satz: Ich muss üben. Verrückt!"

Nicht ganz so verrückt waren die Gewinner des Intel Bootcamps (siehe PC Games 04/05), die auf der CeBIT private Trainingsstunden von SK-Spielern erhielten. Neben den **Warcraft 3**-Spielern Zacard und dem Schweden Madfrog erteilten auch die deutschen **FIFA**-Brüder Dennis und Daniel Schellhase aka Styla und Hero Nachhilfestunden in Sachen E-Sports.

Groß der Andrang, als die Mädels vom dänischen **Counter-Strike**-Clan Les Scheules gegen eine Auswahl bekannter deutscher **Counter-Strike**-Spieler antraten. Zwar hatten die fünf Damen gegen ihre männlichen Mitstreiter spielerisch wenig Chancen, doch beim anschließenden Autogrammeverteilen holten sie deutlich mehr Punkte.

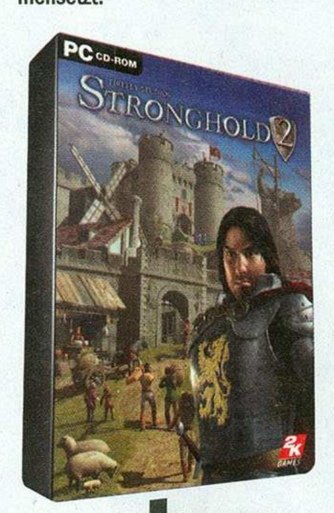
Vom steten Trubel auf der Showbühne dürften die Blizzard-Mitarbeiter am Stand von Intel am wenigsten mitbekommen haben. Denn parallel zum Showprogramm der ESL präsentierte der europäische Community-Manager Garry Leusch in kurzen Workshops **World of Warcraft**, das sich überall auf den aufgestellten PCs spielen ließ. Begeistert über den Trubel am Intel-Stand zeigte sich Intels Gaming-Consultant Holger Kreie: „Der Besucherandrang auf dieser CeBIT gibt uns Recht: E-Sports ist kein Nischenthema mehr." (dg)

Was ist die ESL?

Die Electronic Sports League (kurz ESL) ist mit 430.000 Spielern, 137.000 Teams und 94 Ligen die größte europäische E-Sports-Liga. Die Palette der angebotenen Spiele reicht von klassischen Shootern wie **Counter-Strike: Source** und **Call of Duty (dt.)** über Sporttitel wie **FIFA 2005** bis hin zu aktuellen Strategiespielen wie **Schlacht um Mittelerde** oder **Warcraft 3**. Ein absolutes Novum ist die kürzlich eingeführte ESL-Playercard: ein Ausweis, anhand dessen sich die Identität eines Spielers feststellen lässt und durch den Schummeleien im Ligabetrieb erschwert werden sollen. Wer selber bei der ESL einsteigen möchte, kann sich unter www.esl-europe.net anmelden; die Mitgliedschaft ist kostenlos.

PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung! Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:



+

Stronghold 2 Fan-Paket

Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Stronghold 2

Sechs Leser reisen trotz winterlicher Temperaturen nach Franken. Der Grund? Natürlich der PC-Games-Lesertest!

Die wichtigste Frage von allen steht den sechsen ins Gesicht geschrieben: Welches Strategiespiel erwartet sie? Gunnar Grieffenhagen ist sich sicher, dass es **Act of War** sein wird. Julian Niemann und Daniel Madre stimmen ihm zu. Oliver Gewaltig tippt eher auf **Panzers: Phase 2**. Gut möglich, oder? Olli Stecher spricht dagegen eine gewagte These aus: Ist es **Age of Empires 3**? Damit liegt er gar nicht so daneben, denn es handelt sich um **Stronghold 2**! Der frisch gebackene Nachfolger der 2D-Strategieserie erscheint bald in hübschem 3D-Gewand für den heimischen PC.

Gruppenzwang

Stronghold 2 bietet genau wie die beiden Vorgänger **Stronghold** und **Stronghold: Crusader** zwei Spielarten an: je einen wirtschaftlich und einen kriegerisch betonten Part. Wir teilen daher die Gemeinschaft in zwei Dreiergruppen auf: Die erste Gruppe besteht aus Gunnar, Thomas und Daniel und testet hauptsächlich den Wirtschaftsteil. Die zweite Gruppe versucht sich an der militärisch geprägten Kampagne. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Zu Beginn sind Sie Page von Sir William, einem dem König loyal ergebenen Adeligen. Der fiese Sir Barcley erobert jedoch Williams Burg und vertreibt im gleichen Zug den König. Der Spieler versucht daraufhin in Gestalt des jungen Pagen mit Sir William den Thron zurückzuerobern.

Ökonomen unter sich

Gunnar, Thomas und Daniel bemannen die drei Testrechner und starten mit dem Tutorial. Wie sich zeigt, ist die Einweisungsphase bei **Stronghold 2** unentbehrlich, wenn man die Vorgänger nicht kennt. Das Bauen von Häusern, das Festlegen von Steuersätzen, das Ausheben von Truppen sowie das Erwirtschaften von Holz, Steinen

Stronghold, die Erste

Der aus dem Jahr 2001 stammende Vorgänger wird nun für unter 10 Euro als Budget-Version angeboten.



Wer **Stronghold** damals verpasst hat und sich schon mal für den Nachfolger aufwärmen will, greift zur „Green Pepper"-Edition von **Stronghold**. Die 2D-Grafik mag zwar mittelalterlich wirken, aber das ist für ein Spiel dieser Art ja nicht unangebracht, oder? Der **Stronghold**-Urvater fesselt jedenfalls trotz angestaubter Optik immer noch an den PC. Und das Beste: Sie können endlich die Wartburg besichtigen, ohne Ihre warme Wohnung zu verlassen!

»Cool!«



NAME: Julian Niemann
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Fachoberschüler
ZULETZT GESPIELT: DHdR: Schlacht um Mittelerde, Counter-Strike 1.6 (dt.)

JULIAN ÜBER STRONGHOLD 2: Das Spiel ist eine gelungene Mischung aus Aufbau- und Wirtschaftssimulation. Die Story mit der tollen Introsequenz hat mir besonders gefallen.

und Nahrung will gelernt sein. Hier tritt auch das erste kleine Problem auf. Bei Daniel stürzt das Spiel während des Tutorials ab – die vorliegende Version ist noch in der Beta-Phase. Für Daniel aber kein Problem, er beginnt noch einmal von vorn und durchläuft alle Schritte im Eiltempo. Nachdem alle Spieler ausreichend geschult sind, geht es mit der „Sim Campaign" weiter. Erste Häuser sind gebaut und die Bevölkerung wächst.

Hindernisse überwinden

Plötzlich treten Probleme auf: Gunnar hängt im ersten Level fest. „Wo ist das Banditenlager, das ich zerstören soll?" Es muss im Norden der Basis liegen, aber welche Richtung ist das? Gunnar hat – wie im Tutorial gelernt – die 3D-Perspektive des Spielfeldes mehrfach geändert. Und da die Minimap der Spielwelt (noch) keinen Kompass besitzt, lassen sich die Himmelsrichtungen nicht mehr eindeutig feststellen. Thomas kann Gunnar aushelfen, da er die genordete Standardansicht nicht verändert hat. Kurz darauf stellt Thomas fest, dass manche Farmen so aufgestellt werden können, dass sie einander überlappen. Funktionieren seine Obsthaine dann noch? Obwohl bei **Stronghold 2** auf dem Bildschirm gewuselt wird, was das Zeug hält, scheint die Arbeit auf den betroffenen Plantagen stillzustehen. Ein Blick auf die Ertragsanzeige verrät jedoch: Trotzdem ernten seine Untertanen weiterhin Obst. Ist die Flora gemeistert, gilt es, die Schweine zu mästen.

Einsamer Spitzenreiter

Was passiert derweil bei Daniel? Er hat still vor sich hingewerkelt und ist bereits einen Level weiter. Er soll eine Burg, von der nur eine Ruine übrig ist, wiederherstellen und braucht dafür Rohstoffe aus einem benachbarten Steinbruch. Schon sind Arbeiter zur Stelle und Felsquader werden von hübsch animierten Ochsen abtransportiert. Eines stört Daniel jedoch: Ein Gärtner läuft dieselbe Strecke wie einer seiner Ochsenkarren ab und dabei verschwindet der Kopf des Fußgängers im Bein des Kutschers. Offensichtlich legt **Stronghold 2** keinen Wert auf Kollisionsabfragen, damit sich mehrere Einheiten an derselben Stelle aufhalten können. Das ist nicht hübsch und auch unrealistisch, dafür klappt aber die Wegfindung, gibt Daniel zu.

Auf in den Kampf!



Die zweite Gruppe beginnt daraufhin mit der Kampagne „Lost King". Nachdem Julian, Oliver G. und Oliver S. das Tutorial absolviert haben, steigen sie in die Storyline ein. Sofort fällt auf, dass es im Vergleich zum Wirtschaftsteil etwas abwechslungsreicher zugeht. In der ersten Mission müssen die Spieler ihrem Helden und Sir William die Flucht ermöglichen. Nach dem kurzweiligen Intermezzo bekommen unsere drei Testspieler den ersten richtigen Auftrag: Eine kleine Basis soll errichtet werden, um die Truppenstärke zu erhöhen. Der Missionsaufbau gleicht anfangs der Wirtschaftskampagne, Unterschiede erge-



UNACHTSAM Ausgerechnet in dem Moment, in dem wir einen Söldner mit einem der neuen Moves über die Reling befördern, taucht sein Kamerad auf und schießt auf uns.

»War da nicht mehr drin?«

GUNNAR ÜBER STRONGHOLD 2: Mir liegt das Spiel nicht so. Die Grundidee mit dem Bauen eigener Festungen finde ich zwar gut, aber die Umsetzung finde ich zu langatmig.



NAME: Gunnar Grieffenhagen
ALTER: 33 Jahre
BERUF: Gebietsverkaufsleiter
ZULETZT GESPIELT: DHdR: Schlacht um Mittelerde, C&C Generäle

LESERURTEIL
Das sagen PC-Games-Leser über: Stronghold 2

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiel unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Stronghold 2 sieht zwar im Vergleich zu anderen Strategiespielen wie **Der Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde** etwas schlechter aus, durch die vielen Details wie Lichtreflexe kommt die Grafik bei den Testern jedoch gut an.

PC Games: Die FireFly Studios haben die Dragonfly-Engine in zweieinhalb Jahren komplett neu entwickelt und das Programmierer-Team ist sehr stolz auf das Ergebnis.

Spielkarten



Leser: Die neuen 3D-Karten bekommen ebenfalls gute Noten, da Geländemerkmale wie Felsen und Höhenunterschiede starken Einfluss auf den Spielablauf haben. Nur die Spielfeldgröße ist den meisten Testern etwas zu klein.

PC Games: Tatsächlich sind die ersten Spielkarten recht klein geraten. Das Programmier-Team verspricht jedoch, dass es im späteren Spielverlauf weit größere Maps geben wird!

Hintergrundgeschichte



Leser: Von der spannenden Introsequenz sind alle Tester beeindruckt. Auch die (englischen) Erzählerstimmen passen ins mittelalterliche Bild. Besonders gefällt, dass die gebaute Burg beim Levelwechsel bestehen bleibt, wenn sich die Storyline im selben Gebiet fortsetzt.

PC Games: Die Story vom König, der mithilfe seines Gefolgsmannes auf den Thron zurückkehrt, ist eben zeitlos. Robin Hood lässt grüßen!

ben sich erst später. Statt eine Burgruine zu restaurieren, muss für einen Mönchsorden eine Brücke repariert werden. Nach getaner Arbeit befreien die drei Tester gerade noch die Mönche von einer Bärenplage, als der fiese Wikingerhäuptling Olaf Grimtooth die Szene betritt und die noch jungen Gemeinden bedroht.

Wickie ante portas!

Die mit Zweihandäxten ausgestatteten Wikinger greifen bald in Wellen an. Julians Lager, obwohl wirtschaftlich in voller Blüte, trifft die Attacke relativ unvorbereitet. Oliver Stecher ergeht es ähnlich. Zwar hat er eine Palisade, aber nicht genügend Truppen, um den Angriff gänzlich aufzuhalten. Oliver Gewaltig hat seine Basis vermeintlich gut abgesichert. Durch den Bau eines Palisadenaufgangs hat er jedoch eine Lücke im Wall geschaffen, durch die eine Hand voll Angreifer schlüpfen. Schnell stopft er das Loch und rückt den Eindringlingen mit einer Übermacht an Lanzenträgern zu Leibe. Schon kommt die nächste Angriffswelle. Plötzlich fallen Oliver die kleinen Kübel mit Steinen auf. „Aha, die stellt man auf die Wehrgänge und dann bewerfen meine Truppe die Belagerer mit Felsbrocken!" Da sich die Wikinger von den Steinen nicht allzu beeindruckt zeigen, holt er noch seinen Helden hinzu und klärt die Situation.

»Gut, aber nicht mein Ding«



NAME: Oliver Stecher
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Gas- & Wasserinstallateur
ZULETZT GESPIELT: Half-Life 2, Starcraft: Broodwar

OLIVER ÜBER STRONGHOLD 2: Am Anfang dachte ich, das Spiel wäre viel zu komplex. Nach dem Tutorial kommt man aber schnell rein. Die Grafik hat mir auch gut gefallen. Nur die Spielkarten sind etwas klein geraten.

»Spannendes Spiel!«

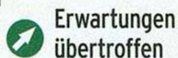


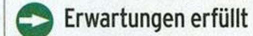
NAME: Oliver Gewaltig
ALTER: 26 Jahre
BERUF: BWL-Student
ZULETZT GESPIELT: C&C Generäle, Starcraft: Broodwar

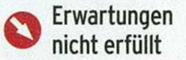
OLIVER ÜBER STRONGHOLD 2: Ich werde mir das Spiel sicherlich kaufen, weil es viel besser zu werden scheint als die Vorgänger. Die kleinen Fehler der Preview-Version nerven allerdings noch und werden hoffentlich bis zum Verkaufsstart behoben.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen




Erwartungen nicht erfüllt



Einheiten-Balancing



Leser: Die eine Hälfte der Tester hält die Truppentypen gemäß dem Schere-Stein-Papier-Prinzip für ausgewogen. Die andere Hälfte findet manche Einheiten wie Axt-Wikinger, Bogenschützen und Katapulte für zu stark.

PC Games: Die kleinen Unausgewogenheiten sind den FireFly Studios bekannt. Originalton: „Wir spielen derzeit noch am Balancing herum und werden sicher noch einiges verändern."

Gameplay



Leser: Das Spiel kommt im Vergleich zu anderen Strategietiteln etwas schwer in Gang und so dauert es etwas, bis man Action erlebt. Wenn aber erst die Katapulte das Feuer eröffnen ...

PC Games: **Siedler**-Freunde werden sich mit **Stronghold 2** schnell anfreunden, denn die Entwickler haben das Wirtschaftssystem spürbar erweitert. Bei Belagerungen lassen es die FireFly Studios dagegen richtig krachen.

Künstliche Intelligenz



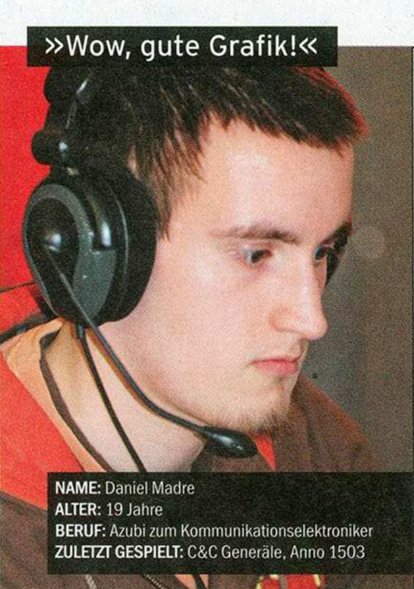
Leser: Die KI der Kampfeinheiten lässt noch zu wünschen übrig. Besonders auffällig: Von Fernkämpfern beschossene Truppen wehren sich nicht. Die KI der Dorfbewohner (Wirtschaft) funktioniert dagegen recht gut.

PC Games: An der Kampf-KI wird noch gearbeitet. Die FireFly Studios möchten nicht, dass Verteidigungseinheiten zu aggressiv reagieren und ihre Posten auf Wällen und Türmen verlassen.

Auf die Burg!

Nach etwa 1,5 Stunden Kampagnenzeit wechseln alle sechs Leser zur Spielart „Siege" (Belagerung), da dieser Teil das Herzstück von **Stronghold 2** ist. Die meisten unserer Tester wollen lieber erst einmal eine Burg verteidigen statt selbst anzugreifen – schließlich war bei den Vorgängerspielen der Angriff deutlich schwieriger. Hier scheint es aber genau andersherum zu sein. Daniel, Gunnar und Thomas haben sich in ihrer Feste noch nicht einmal orientiert, da legt der Computer-Gegner bereits die Leitern an die Festungswälle an und feindliche Infanterie flutet in die Burg – K. o. in weniger als einer Minute. Erst nach dem fünften Anlauf bringt Daniel eine effektive Verteidigung zustande. Das Geheimnis: Sofort alle Mann auf die Wälle und das Einheitenverhalten auf „Aggressiv" stellen. Anschließend muss man mit der auf einem Burgturm montierten Steinschleuder auf die Angreifer feuern, was das Depot hergibt. Als Belagerer läuft es besser. Julian und die beiden Olivers tun sich besonders hervor: Nach wenigen Versuchen haben alle drei Tester die feindliche Burg fast erobert, da geht auch schon die Sonne unter und die Kombattanten müssen den Kampf einstellen. Schade, aber auch der schönste Testtag geht einmal zu Ende. (oh)

»Wow, gute Grafik!«



NAME: Daniel Madre
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Azubi zum Kommunikationselektroniker
ZULETZT GESPIELT: C&C Generäle, Anno 1503

DANIEL ÜBER STRONGHOLD 2: Ich werde **Stronghold 2** sicher spielen, weil der erste Teil der Kampagne Lust auf mehr gemacht hat. Bin schon sehr gespannt, was es noch für Einheiten und Gebäude gibt.

»Für Fans empfehlenswert«



NAME: Thomas Pilz
ALTER: 35 Jahre
BERUF: -
ZULETZT GESPIELT: C&C Generäle

THOMAS ÜBER STRONGHOLD 2: Für ein Strategiespiel im Mittelalter ist es ganz okay. Mein Fall ist es jedoch nicht und deshalb werde ich es wohl vorerst auslassen.

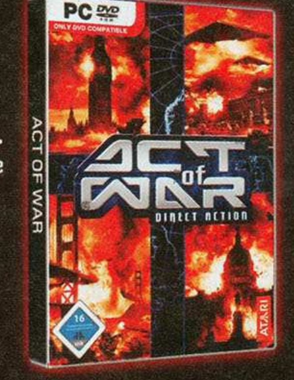
London - 15:40
Ziel im Visier

//////////////////""Command & Conquer" war gestern, heute ist "Act of War"" VGA 11/2004//////////////////////////

Missions-Briefing

Wenn morgen ein Krieg ausbrechen würde, wären die Folgen tödlicher als jemals zuvor. Städte auf der ganzen Welt gehen in Flammen auf, die Erde steht am Abgrund. In Act of War: Direct Action werden Sie mit diesem Szenario konfrontiert. Schlagen Sie zurück und kämpfen Sie um die Freiheit. Dabei greifen Sie auf ein Arsenal modernster Waffensysteme und eine Flotte authentischer Militärvehikel zurück. Und da im Krieg die Wahrheit zuerst stirbt, haben Sie Zugriff auf Geheiminformationen des CIA und weltweiter Nachrichtennetzwerke. Erleben Sie den Krieg von morgen so hautnah wie in keinem anderen Echtzeitstrategiespiel.

www.atari.com/actofwar



ATARI







RED FRIDAY: 18. MÄRZ 2005

Spellforce 2

Fantasy-Fans dürfen bald wieder zu Schwert und Zauberstab greifen: Spellforce 2 bietet atemberaubende Grafik und zahlreiche Neuerungen.

DER TITAN

Turmhohe Titanen sind bei Massenschlachten unentbehrliche Kriegskameraden. Der Titan der Menschen, eine Art geflügelter Riesen-Paladin, schlägt mit seinem mächtigen Breitschwert Schneisen der Verwüstung in heranstürmende Armeen.

BILDERBUCH Dank Zoom-Engine wechselt man bei Spellforce 2 im Handumdrehen von der Vogelperspektive in die Rollenspielsicht.

»Anhand von Konzeptzeichnungen werden Texturen festgelegt, aber auch die Soundeffekte.«

SVEN LIEBICH Art Director

Wer von Ingelheim am Rhein hört, denkt unwillkürlich an Rentner, die regungslos aus dem Fenster starren, oder bestenfalls an Weinproben in der Altstadt. Und doch stammt aus diesem Ort, der sich selbst „Die Rotweinstadt" nennt, mit **Spellforce** eines der erfolgreichsten PC-Spiele der letzten Jahre. Und es herrscht wieder Unfrieden im Fantasyland: Auf den Monitoren des **Spellforce**-Entwicklerstudios Phenomic tobt ein neuer Krieg. Unheimliche Schatten drohen ins verwunschene Fantasyland einzufallen – und der Spieler darf zum zweiten Mal die **Spellforce**-Welt vor finsteren Mächten retten. „Bei **Spellforce 2** setzen wir auf Evolution, nicht Revolution", beschreibt Studio-Chef Volker Wertich die Pläne für die Fortsetzung. Dabei soll nicht nur ein neuer Teil angeflanscht werden, sondern die Ingelheimer wollen das Universum von **Spellforce** mit einer epischen Hintergrundgeschichte erweitern. Für diese Sache ist bei Phenomic Arne Oehme zuständig, der auf einer kompletten Zimmerwand vom Boden bis zur Decke die verschiedenen Welten, in denen später der Spieler umherwandert, aufgezeichnet und geplante Teleporterwege mit dickem roten Bindfaden angepinnt hat.

Evolution statt Revolution – doch Spellforce 2 soll bei Bedienbarkeit und Spielumfang nochmals deutlich verbessert werden.

Ränkespiel im Fantasyreich

„Im Reich der Dunkelelfen hat sich der Konflikt um die Schatten, der vor fünf Jahren begann, mittlerweile zu einem Bürgerkrieg ausgeweitet", erklärt Oehme. „Craig Un'Shallach, der alte Gefährte der Runenkrieger, kämpft dort gegen den Einfluss der außerweltlichen Schatten und droht diesen Krieg zu verlieren. Schließlich flieht seine Tochter Schattenlied ins Grenzland zwischen den Reichen der Menschen und der Dunklen und berichtet von einem Pakt zwischen den Schatten und den Dunkelelfen. Und sie bringt Warnung vor einer Armee der Schatten, die unter der Kontrolle der wahnsinnigen Alchimistin Sorvina auf die Reiche des Lichts zurollt." Mit dieser Kunde erreicht Schattenlied die Festung des Kriegervolks der Shaikan. Dort trifft sie auf unseren neuen Avatar, einen der Shaikan, der mit ihr zusammen aufbricht, um die Reiche des Lichts vor den Schatten und Sorvina zu warnen. Um das verwunschene Reich zu retten, muss der Avatar den schlafenden Bund der Lichtvölker neu schmieden. Dazu bedarf es der Mithilfe unterschiedlichster Fraktionen; sogar Orks und Trolle der Ebenen und Rebellen der Dunkelelfen muss der Recke um sich scharen. Ähnlich wie im ersten Teil von **Spellforce** wird der Spieler ein immens großes Universum vorfinden – doch die stundenlangen Wanderungen, die im ersten Teil gut und gern ein Viertel der Spielzeit ausmachten, sollen verkürzt werden. „Wir werden hier eine Lösung, zum Beispiel mit Teleportern, suchen", verspricht Volker Wertich.

Noch mehr Grafikpower mit neuer Engine

Nicht evolutionär, sondern schon eher revolutionär ist allerdings die Grafik von **Spellforce**: Diesmal nutzt Phenomic statt der KRASS-Engine des ersten Teils ein eigenes Grafiksystem. Und das hat es wahrhaft in sich: Die wie im ersten Teil voll zoombare Engine liefert ein hochdetailliertes Licht-und-Schatten-Spiel; die Fantasylandschaften sind liebevoll bis ins kleinste Detail animiert. „Die Helden und Kreaturen werden dabei natürlich von oben beleuchtet. Aber es ist eben-

LUFTANGRIFF Gargoyles des Clans fallen über den Titan der Menschen her. Die fliegenden Einheiten sollen mehr strategische Abwechslung bringen.



GROSSWILDJAGD Der Held der Menschen hat den Titan der Orks nach zähem Kampf besiegt. Das unheimliche Monster greift mit dolchartigen Klauen an.



SATANISCHE SCHERGEN

Bei der Animation der Clan-Titanen lebten sich die Ingelheimer voll aus. In der Warteposition nascht das Klauenmonster gegnerische Überreste von den Zangen ...

so wichtig, dass der Boden auf die Einheiten abstrahlt und sich zum Beispiel ein Vulkanboden in den Rüstungen widerspiegelt", erklärt Grafik-Programmierer Christian Schüler. „Wenn die Einheiten nur einen einfachen Schatten werfen, würden sie einfach auf den Untergrund aufgesetzt aussehen." Was die Engine kann, demonstriert Produzent Martin Löhlein mit ein paar Mausklicks. Flink setzt er Dutzende von riesigen Ork-Titanen in der Fantasywelt aus, die daraufhin perfekt animiert durch die Landschaft marodieren. Noch dazu werfen die hünenhaften Kreaturen nicht nur Schatten auf ihre Kameraden und die Umgebung, sondern mit ihren Extremitäten auch auf den eigenen Körper – ein faszinierendes Schauspiel. „Dabei sind die Titanen aus über 4.000 Polygonen zusammengesetzt", verrät Löhlein nicht ohne Stolz. Besonderer Aufwand wird in Ingelheim mit der Gestaltung der Landschaften und Schlachtfelder betrieben – die sollen einerseits optische Abwechslung bieten, andererseits auch spielerisch herausfordernd sein. Dazu hat Grafikchef Sven Liebold jede Welt als Artwork kunstvoll in Szene gesetzt. „Anhand von solchen Konzeptskizzen wird nicht nur der Grafikabteilung demonstriert, welche Texturen benötigt werden, sondern sie sind auch für das Sounddesign wichtig", sagt Liebold. So wird ein stimmiger Soundtrack festgelegt und gleichzeitig auch benötigte Geräuscheffekte wie etwa das Plätschern des Gebirgsbachs oder das Rauschen der Wälder im Wind definiert. Konsequent ausgeklügelt wirkt das Missionsdesign schon jetzt. „Magnet

> Besonderen Aufwand betreibt Phenomic bei der Gestaltung der Schlachtfelder, die vielfältige Strategien für die Missionen zulassen sollen.

MONTAGSDEMO Die völlig neu designte Engine von Spellforce 2 macht's möglich: Hunderte von verschiedenen Einheiten dreschen gleichzeitig aufeinander ein.



MÄRCHENONKEL Arne Oehme hat für Spellforce 2 eine epische Hintergrundgeschichte ersonnen. Die Karten des Fantasy-Universums bedecken inzwischen eine ganze Wand; Reisewege sind mit rotem Bindfaden markiert.

GREIF MICH

Die Möglichkeit zu Luftangriffen soll in Spellforce 2 für mehr strategische Handlungsoptionen sorgen. Dieser Greif, eine Flugeinheit der Menschen, wird von einem Magier gelenkt.

Stones ist ein Beispiel für eine Landschaft und Stimmung, mit der **Spellforce 2** sich von der Standard-Fantasy-Hausmannskost wegbewegt", sagt Löhlein. „Diese Mission ist außerdem ein Beispiel für die Einbindung dieser besonderen Landschaften in den Spielablauf. Gegner bauen hier zum Beispiel an den Magnetsteinen spezielle magnetische Erze ab, welche als Verstärker für bestimmte Bossgegner auf der Karte dienen. Gelingt es dem Spieler, diesen speziellen Ressourcenabbau zu unterbinden, erhalten diese Bosse eine taktische Lücke in ihrer Kampfweise, welche genutzt werden kann. Gleichzeitig führt die magnetische Strömung auf dieser Karte über längere Zeit zu Verlusten beim Eisenabbau, was der Spieler durch eine entsprechende Truppenauswahl und gezieltes, schnelles Vorgehen ausgleichen muss."

Intelligente Helfer

Die Karte „Needle" zeigt dagegen eine stärkere Einbindung der speziellen Fähigkeiten der einzelnen Rassen in den Missionsablauf von **Spellforce 2**. Hier wird auch die künstliche Intelligenz gefordert. Der Spieler kann befreundeten Einheiten nach Feldherrenmanier grundlegende Befehle erteilen und sich damit auf die Produktion spezieller Einheiten konzentrieren, während die Verbündeten mit dem Fußvolk auf den Gegner eindreschen. Alternativ kann der Spieler seine Mitstreiter zum Rohstoffabbau verdonnern und selbst als Schlachtenlenker zu Werke gehen. Auch die militärischen Taktiken erweisen sich als vielfältig. Bei der Erstürmung einer Festung im zweiten Missionsabschnitt wird ein optionaler Weg in das Lager des Feindes geöffnet, durch den der Spieler alternativ oder gleichzeitig mit seinen Helden als „Kommandounternehmen" einfallen kann. Damit wird dem Spieler an einigen Stellen die Möglichkeit geboten, die Situation nur mit seiner Heldengruppe zu lösen, während aber das Balancing für eine große Schlacht immer noch intakt bleibt. Fast schon wie eine

Schaurige Schönheiten

Phenomic hat den Detailgrad der Einheiten kräftig erhöht – im Schnitt bestehen die Charaktere aus 1.700 Polygonen.

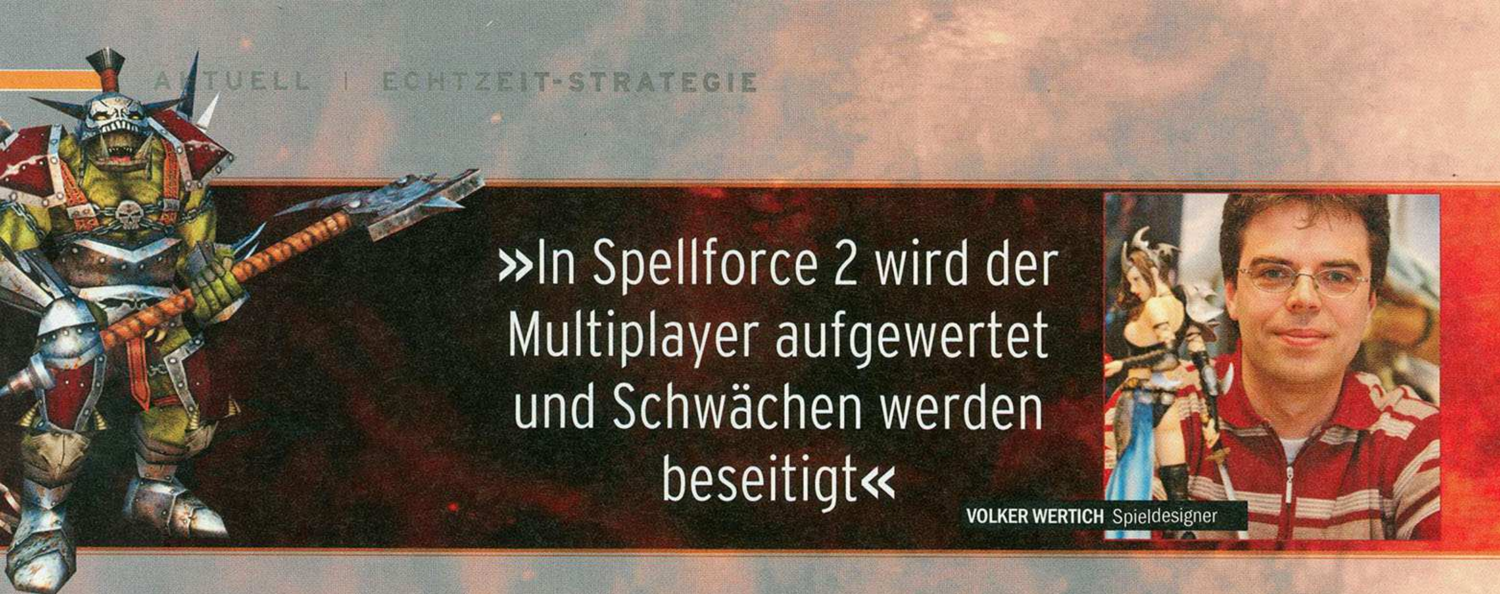
Holz vor der Hütte: Der Troll-Smasher

Der Troll-Smasher richtet per Baumstamm verheerenden Schaden an. Fast schon plump wirkt dagegen sein Vorgänger aus **Spellforce 1** (Bild links).

GRAFIKPRACHT Trotz der bereits wegweisenden Grafik von Spellforce 1 (unten) wird der zweite Teil mit komplexem Licht-und-Schatten-Spiel deutlich aufgebohrt.

Steinigung: Der Troll-Werfer

Mehr Details bekam auch der Troll-Werfer spendiert. In **Spellforce 2** besteht die Figur aus über 1.700 Polygonen (r.), der Vorgänger musste mit der Hälfte auskommen.

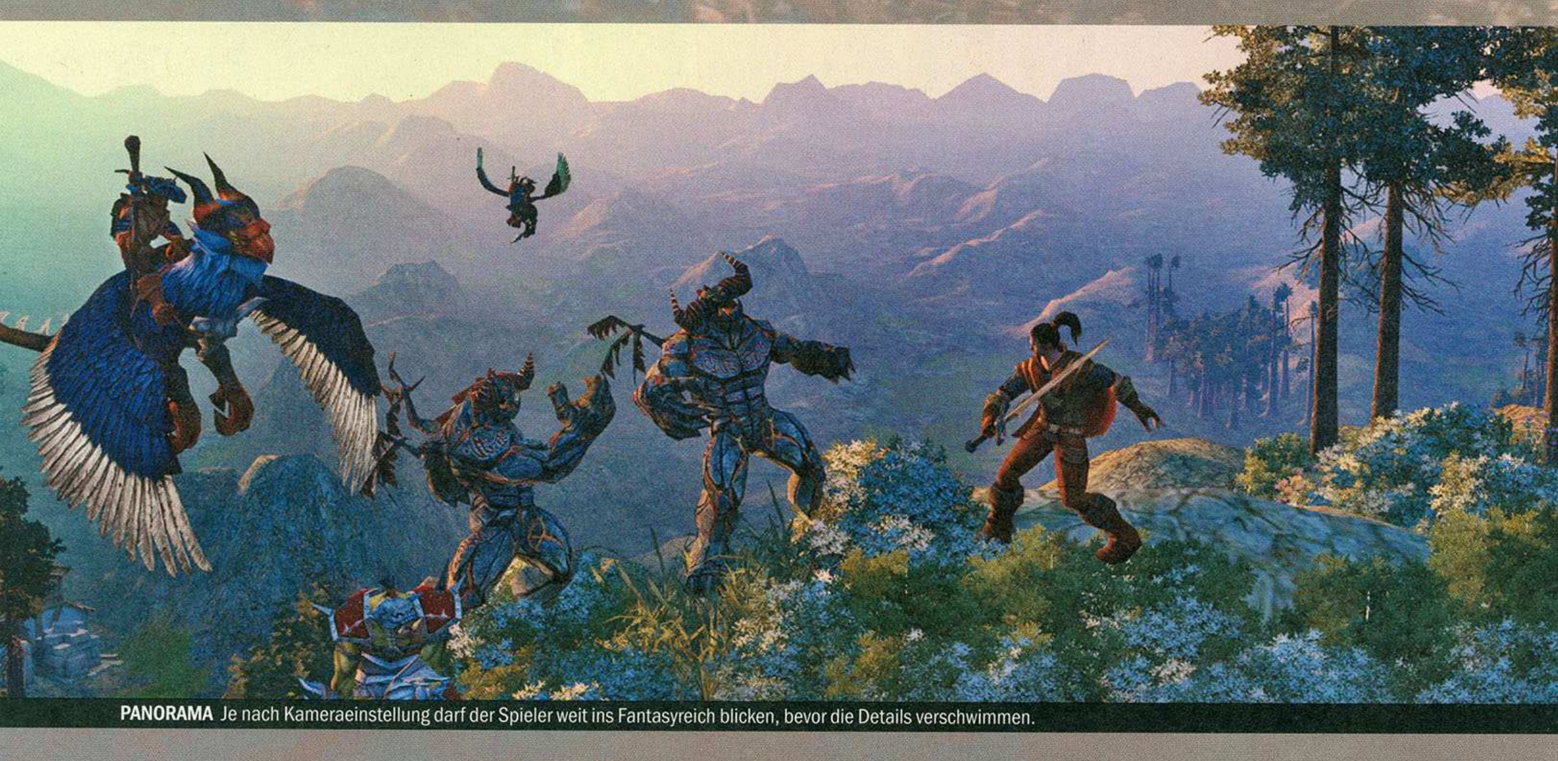


Gute Besserung

Im Vergleich zu Spellforce 1 hat Phenomic zahlreiche Neuerungen eingeführt. PC Games zeigt einen Auszug.

	Spellforce 1	Spellforce 2
Einheiteninformation	Keine, nur durch Spielerfahrung	Vollständige Einheiteninformation
Fliegende Einheiten	Nein	Ja
Reitende Einheiten	Nein	Ja
Katapulte	Nein	Ja
Eigenschaften	Einige Spezialeigenschaften über Einheiten-Upgrades	Zahlreiche Eigenschaften auf Spielereinheiten und auch Monster
Avatar-Entwicklung	Verteilung von Punkten auf Fertigkeiten und Spezialisierungen	Erlernen neuer Fertigkeiten in einem Skilltree, nicht zahlenlastig
Avatar-Spells und -Kampffähigkeiten	Basisspells bei Händlern, zufälliges Finden neuer Spells in der Spielwelt	Neue Spells und Kampffähigkeiten erhält der Avatar mit neuen Fertigkeiten.
Helden	Über Heldenrunen, häufig wechselndes Team	Dauerhaft bestehendes Heldenteam, Entwicklung der Helden bestimmbar
Heldenhistorie	Keine, Helden sind austauschbare Einheit	Helden haben in der Kampagne eine eigene Geschichte.
Spielerrassen	Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Trolle, Dunkelelfen	Wie SF 1, zusätzlich Barbaren, Gargoyles und Schatten
Einheitenproduktion	Nur am Monument der entsprechenden Rasse. Kann nicht vom Spieler erbaut werden.	In kasernenartigen Gebäuden der entsprechenden Rasse, kann vom Spieler erbaut werden
Gebäude-Upgrades	Nein	Ja. Haupthaus, Türme und Freischaltgebäude
Aufbau	Aufwendige Nahrungsmittelproduktion	Mehr militärische Gebäude, weniger Nahrungs- und Rohstoffgebäude
Reisen	Portale und Bindstones	Portale und Bindstones, zusätzlich die Möglichkeit, von jedem beliebigen Punkt zu einem Bindstone zu reisen
Steuerung 3rd-Person	Bewegung nur über Tastensteuerung	Direktes Anlaufen und Angreifen weit entfernter Ziele mit einem Mausklick
Arbeiter Resourcen-Zuweisung	Nein	Ja, direkt auf alle 5 Ressourcentypen bei Produktion möglich
Einheitendaten	20 Datenwerte pro Einheit, für den Spieler wenig transparent	3 Datenwerte pro Einheit + Angriffe + Eigenschaften

Göttersimulation mutet die Mission „Westwehr" an. Im Verlauf der Kampagne erhält der Spieler ein Lehen, für welches er selbst verantwortlich ist. Er kann auf diese optionale Karte im Verlauf der Kampagne immer wieder zurückkehren und dort mit dem Lösen von Aufgaben selbst bestimmen, wie sich seine kleine Siedlung entwickelt. Er kann dort das Böse oder das Gute fördern, nach Recht und Ordnung sehen, seine Grenzen verteidigen und mit neuen Gebäuden für das Wohl seiner Bürger sorgen. Im Verlauf der Kampagne wird er immer wieder NPCs treffen, die er für den Dienst in seinem „Heimatland" anwerben kann. Obwohl Volker Wertich nicht von einer Revolution sprechen mag, kann er doch reihenweise Verbesserungen und Erweiterungen bei **Spellforce 2** aufzählen. „**Spellforce** war das erste Spiel, welches eine innnovative Sy-



PANORAMA Je nach Kameraeinstellung darf der Spieler weit ins Fantasyreich blicken, bevor die Details verschwimmen.

SCHILD-BÜRGER

Die Wacheinheiten der Menschen sind die Standard-Nahkämpfer schlechthin. Die Recken ziehen mit Schild und Schwert zu Felde und sind mit Bogenschützen im Rücken besonders wirkungsvoll.

BOGEN-LUDER

Die zarten Elfen-Bogenschützinnen sind zwar fast wehrlos im Nahkampf, können aber aus der Ferne einen tödlichen Pfeilregen auf den Gegner hereinbrechen lassen.

HÄUSLEBAUER In Spellforce 2 werden erstmals ausbaubare Gebäude eingeführt; einzelne Typen sind erst später im Spiel freischaltbar.

JÄGER UND SAMMLER Die Rohstoffgewinnung ist zugunsten eines flotteren Gameplays deutlich beschleunigt worden. Oft können Rohstofflager gefunden oder erobert werden.

nergie zwischen Strategie- und Rollenspiel erreichte. Beide Genres wurden in einem Spiel verschmolzen, es handelt sich nicht um zwei Spiele in einem. In **Spellforce 2** wollen wir diese Synergie weiter perfektionieren und ausbauen." Dabei soll nicht nur die Bedienung perfektioniert werden, sondern neue und markante Richtungsentscheidungen im Strategie- und im Rollenspielteil sollen für einen hohen Wiederspielwert durch unterschiedliche Missionsverläufe sorgen. Zudem erhält der Spieler diesmal umfassende Informationen über Einheiten, Gegenstände, Magie und Kampffähigkeiten.

Helden mit Treuegarantie

Zu den Rollenspiel-Neuerungen für **Spellforce 2** zählt die erweiterte Entwicklung des eigenen Avatars. „Der Avatar erlernt mit jeder neuen Stufe eine neue Fertigkeit in seinem Fertigkeitsbaum", sagt Volker Wertich. „Eine neue Fertigkeit erlaubt die Nutzung eines neuen Waffentyps, eines neuen Zauberspruchs oder einer neuen Kampffähigkeit und führt zu weiteren neuen Verzweigungen im Fertigkeitsbaum. Zaubersprüche und Kampffähigkeiten verbessern sich mit jeder neuen Stufe automatisch und bleiben daher immer nützlich." Das fünfköpfige Heldenteam begleitet den Avatar dauerhaft und steigert seine Fähigkeiten gemeinsam mit ihm, sodass der Spieler die weitere Entwicklung seiner Helden selbst bestimmt und sich damit ein einzigartiges Team zusammenstellen kann. Die Helden wollen aber gehegt und gepflegt werden: In **Spellforce 2** sind der Avatar und seine Helden schließlich keine Runenkrieger mehr und können auch sterben oder das Spiel kann durch das Scheitern eines Auftrags verloren gehen. „Dies erlaubt uns noch dramatischere Missionen und Quests", meint Volker Wertich. „Aber keine Panik: Es gibt einige Möglichkeiten der Wiederbelebung am Ort des Scheiterns oder in heiligen Tempeln." Um dem Spieler einen besseren Überblick über seine Recken zu geben, hat jede Einheit nur noch drei Datenwerte plus Angriffe und besondere Eigenschaften – statt des Datenwirrwarrs von 20 Werten aus dem ersten Teil. Wertich: „Diese Informationen werden dem Spieler zu jeder Einheit angezeigt, wodurch er die Auswirkung im Spiel nachvollziehen kann und nicht mehr wie in den meisten Strategie- und Rollenspielen auf einfaches Ausprobieren angewiesen ist."



KLASSENKEILE Gegen den Dunkelelf-Titan treten Orks mit Bogenschützen und Axtkämpfern an.

Sammelleidenschaft

Deutlich ausgebaut wurden diesmal auch die besonderen Gegenstände, mit denen der Spieler seine Helden ausrüsten kann.



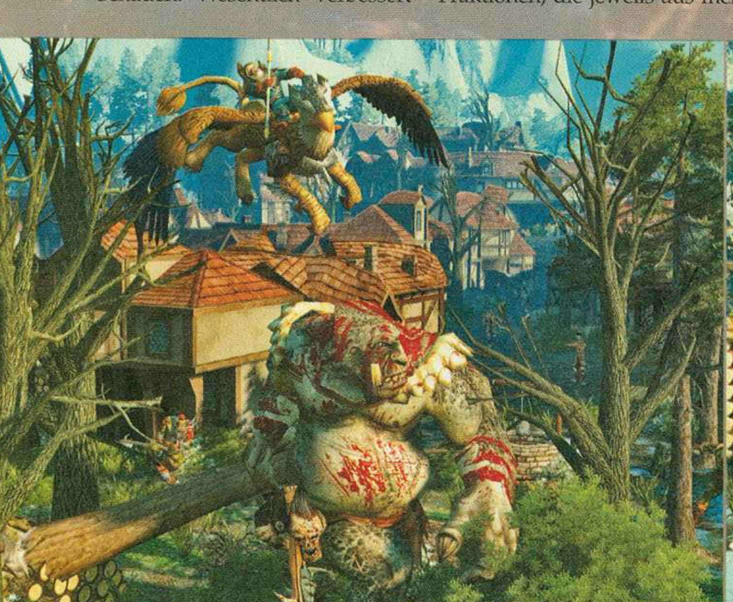
FEINMECHANIKER Die Detailverliebtheit von Grafik-Programmierer Christian Schlüter grenzt an Besessenheit. Die Einheiten werden sogar von unten beleuchtet, damit deren Umrisse glaubwürdiger an die Umgebung angepasst werden.

STEINIGUNG

Katapulte gehören zu den Standard-Belagerungswerkzeugen. Die Steinschleudern der Orks sind martialisch mit Tierfellen und Totenköpfen garniert.

„Neben den einzigartigen Ausrüstungsgegenständen gibt es in **Spellforce 2** auch zufällige Gegenstände, die nach einem ausgetüftelten System erstellt werden", verspricht Volker Wertich. „Es gibt dadurch unzählige Varianten und der Spieler wird immer wieder neue interessante Waffen, Rüstungen und magische Artefakte finden." Dabei verfügen Gegenstände meist nicht nur über Verbesserungen von Attributen, sondern auch über besondere Eigenschaften. Eine Waffe mit der Eigenschaft „Trümmerschaden" durchschlägt zum Beispiel immer die Rüstung des Gegners. Eine Lichtstahl-Waffe fügt dagegen Untoten doppelten Schaden zu; eine Lebensraub-Waffe heilt den Angreifer um den verursachten Schaden. Wesentlich verbessert werden soll auch der Bedienungskomfort. Beispielsweise kann der Avatar von jeder beliebigen Stelle zu einem Seelenstein reisen und seine Helden von jedem Ort einer Karte zu seinem Standort teleportieren. „Außerdem wird die Steuerung in der Verfolgerperspektive umgestellt, unter anderem kann man nun auch dem Avatar direkte Angriffs- und Go-to-Kommandos zu weit entfernten Zielen geben", verspricht Volker Wertich. Der Strategiespiel-Teil basiert bei **Spellforce 2** auf drei Fraktionen, die jeweils aus mehreren Rassen bestehen. „Der Bund" ist ein Zusammenschluss der heldenhaften Menschen, hochentwickelten Elfen und starken Zwerge. Dagegen stehen die „Clans", die aus kampferprobten Orks, grobschlächtigen Trollen und den neuen zerstörerischen Barbaren bestehen. „Der Pakt" setzt sich aus den mächtigen Dunkelelfen, den neuen unverwüstlichen Gargoylen und den neuen heimtückischen Schatten zusammen. Der Kampf gegen die finsteren Horden soll jedoch sichtlich flüssiger vonstatten gehen: „Die gesamte Geschwindigkeit des Aufbau-Teils wird beschleunigt, vor allem Rohstoffabbau und Gebäudebau sind wesentlich schneller als in **Spellforce 1**", sagt Volker Wertich. „In vielen Karten können vorhandene Gebäude und Stellungen übernommen werden. Oft gibt es auch versteckte oder bewachte Rohstoffdepots, die nach dem Auffinden oder dem Vernichten der Feinde sofort verwendet werden können." Der Technologiebaum, der das Erforschen neuer Technologien ermöglicht, wird trotzdem vielfältiger und bietet mehr Richtungsentscheidungen und Strategiemöglichkeiten von schnellem, offensivem bis hin zu defensivem Aufrüsten. Im Haupthaus trifft der Spieler zum Beispiel die Entscheidung,

> Mit neuen Befehlsfunktionen können die eigenen Truppen den Gegner provozieren und zu leichtfertigen Ausfällen verleiten.



LUFTIKUS Gegen den attackierenden Greifenreiter der Menschen erweist sich der träge Troll-Smasher mit seinem Baumstamm praktisch als machtlos.



ÄRGER IM HOLZFÄLLER-CAMP Eine eklige Riesenspinne dezimiert unsere Holzfäller-Mannschaft. Die Arbeiter versuchen verzweifelt, sich mit Äxten zu wehren.



GROSSPROJEKT Kreatives Chaos bei Phenomic – mehr als 30 Programmierer, Grafiker und Designer arbeiten zurzeit an Spellforce 2.

STEIN-BEISSER

Mächtige, gehörnte Gargoyles mit massiver Steinhaut gehören zu den neuen Armee-Einheiten in Spellforce 2.

mit welcher Rasse er seine Fraktion erweitern will. Gerechter für alle soll es in der Aufbauphase bei **Spellforce 2** zugehen: Auch die Feinde sind diesmal auf den Aufbau einer Ressourcenkette angewiesen und produzieren nicht einfach Einheiten am Fließband, die im Akkord in die Schlacht geworfen werden.

Flug- und Reitstunden inklusive

Die neuen Einheiten haben es jedoch in sich. Das Arsenal wurde um fliegende Einheiten wie Drachen und Greifenreiter erweitert; zudem darf man schnelle Kavallerie-Einheiten einsetzen oder per Katapult feindliche Trutzburgen in Schutt und Asche legen. Doch die Schergen können mehr als nur draufhauen. Mit verschiedenen Befehlen lassen sich ganz unterschiedliche Taktiken anwenden. So ist es möglich, stehende Einheiten bis zur vollständigen Unsichtbarkeit zu tarnen; oder aber vorgeschobene Einheiten provozieren den Gegner, damit dieser zu einem leichtsinnigen Ausfall verleitet wird. Diese Befehle dürfen mit so genannten Quick-Action-Buttons per Maus auch mit mehreren Wegpunkten gegeben werden. Besonders am Herzen liegt Volker Wertich der Multiplayer-Part, der im ersten Teil unter anderem aufgrund des langwierigen Aufbauteils qualitativ etwas abgefallen war. „Der Multiplayer-Modus von **Spellforce 1** war für viele Spieler der größte und oft auch einzige Kritikpunkt", gibt Volker Wertich zu. „In **Spellforce 2** werden wir die Schwächen beseitigen und den Multiplayer erheblich aufwerten." Es wird deshalb eine Aufbau-Intelligenz und damit auch neue Spielmodi für Multiplayer geben. So kann man gemeinsam mit einem Freund gegen eine oder mehrere Computergegner antreten und ebenso mit den computergesteuerten Parteien gegen andere Spieler spielen. Wer sich tapfer schlägt, darf später seinen Namen in der Weltrangliste online ansehen, oder aber in der Replay-Funktion nachträglich Spiele analysieren und seine Strategie optimieren. Und wer will, darf sogar Replays anderer Spieler downloaden und den „Besten der Besten" zuschauen. Dafür muss man sich jedoch noch ein wenig gedulden – Publisher Jowood beharrt beim Veröffentlichungstermin auf dem vierten Quartal 2005.

CHRISTOPH HOLOWATY

Wie kann man ein fast perfektes Spiel noch besser machen? Phenomic scheint auf einem guten Weg zu sein. Allein der Anblick der Grafik in ***Spellforce 2*** *begeistert. Doch viel wichtiger ist, dass sich Phenomic der wenigen Kritikpunkte des Vorgängers offenbar annimmt – nun darf man sich nämlich nicht nur auf ein packendes Solo-Spiel freuen, sondern auch auch auf spannende Multiplayer-Scharmützel.*

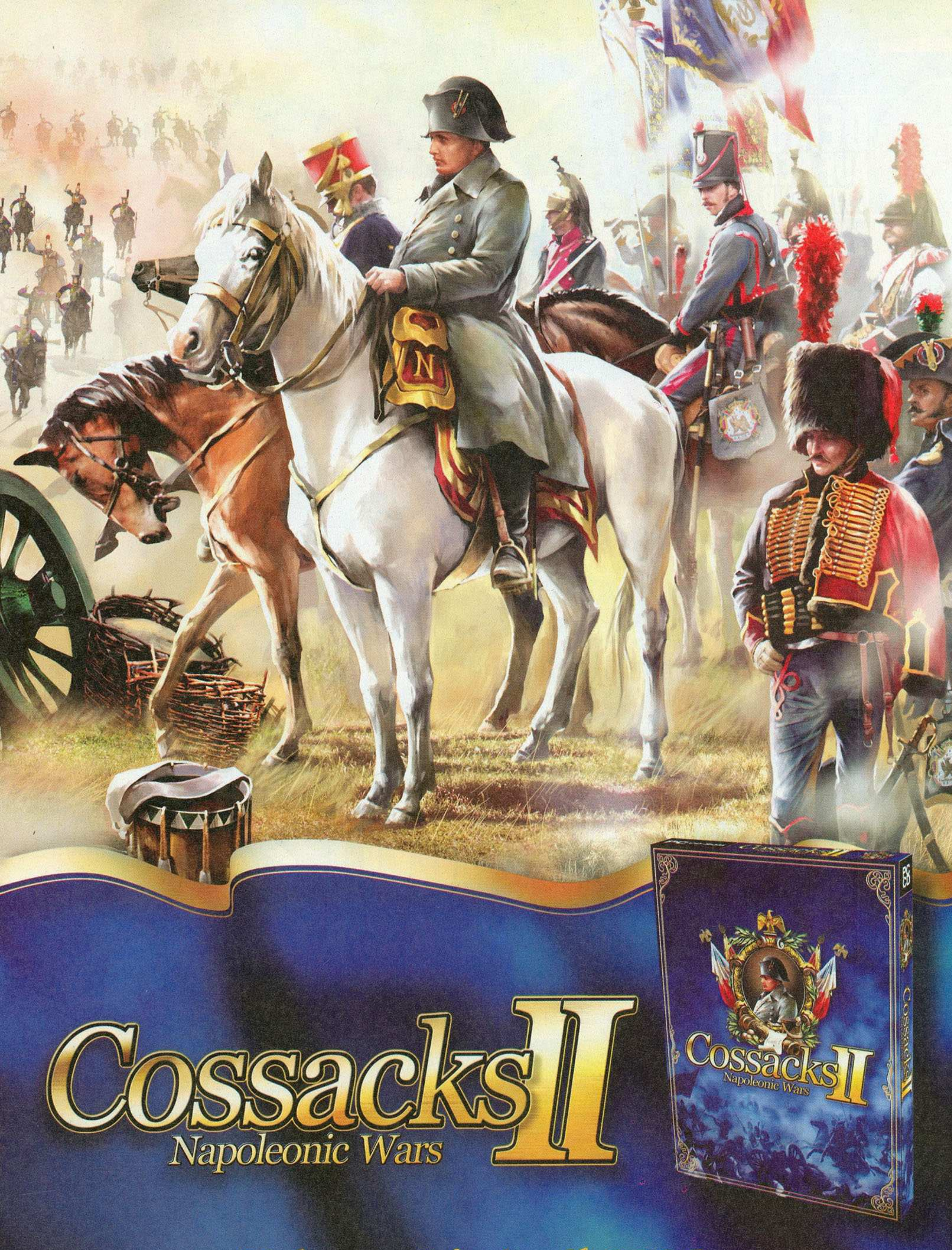
Entwickler: Phenomic
Anbieter: Jowood Productions
Termin: 4. Quartal 2005



WEIDMANNSHEIL Der Titan der Dunkelelfen wird von Orks angegriffen. Einen der Axtkämpfer hat die Bestie mit ihrer riesigen Klaue bereits auf den Boden genagelt.



NEUZUGANG Kavallerie und Flugeinheiten sollen in Spellforce 2 für vielfältigere strategische Optionen und mehr Abwechslung in den Feldzügen sorgen.


Cossacks II
Napoleonic Wars
Release: 04. April 2005

DEMO AUF DER COVER-DVD

Empire Earth 2

PC Games hat den Nachfolger des preisgekrönten Echtzeitstrategie-Titels durchgespielt und stellt Ihnen das epische Werk von A bis Z vor!

10000 BC STEINZEIT 6000 BC

5000 BC KUPFERZEIT 3000 BC

Steinzeit Metalle waren genau wie Feuer zunächst unbekannt. Erst 10.000 vor Christi entdeckte die Menschheit einfache Behausungen aus Steinhöhlen für sich, 3.000 Jahre später war es möglich, Feuer zu entfachen. Wetterkapriolen und ein geringer Wissensstand machen das Überleben auch im Spiel schwierig.

Kupferzeit Auch Jungsteinzeit genannt. In dieser Epoche wurden grundlegende Techniken der Metallgewinnung und -verarbeitung entwickelt. Als erste Zivilisationen erfanden die Ägypter bereits 2.000 vor Christi hölzerne Kampfschiffe, mit denen sie ihre Vormachtstellung rund um den Nil verteidigten.





Die von **Sid Meier's Civilization** inspirierte Spielidee begeisterte 2001 über drei Millionen Spieler weltweit – lesen Sie, wie der zweite Teil an diesen Erfolg anknüpfen möchte.

A wie Altbewährtes

Am grundlegenden Konzept hat sich nichts geändert. Als eine Art Gottvater führen Sie eine Zivilisation Ihrer Wahl von der Steinzeit bis zur Weltraumbesiedelung durch über 10.000 Jahre Menschheitsgeschichte.

B wie Bild im Bild

Für mehr Übersicht sorgt das neue Bild-im-Bild-System. Am rechten unteren Bildschirmrand ist permanent ein zweites Kamerafenster geöffnet, was ausgewählte Truppen, aktuelle Missionsziele oder die eigene Hauptstadt anzeigt.

C wie Chefsache

Um die Entwicklung des zweiten Teils kümmert sich erneut das Team von Mad Doc Software. Dessen Chef Ian Davis wacht zudem als Chefentwickler persönlich über das epische Strategiespiel.

D wie Diplomatie

Civilization-Fans beschwerten sich nach dem ersten Teil von **Empire Earth** über einen sehr laschen Diplomatie-Part. Hier gab es leider wenig Änderungen. Komplexere Bündnisse, Drohungen oder Forderungen an konkurrierende Nationen können nach wie vor nicht ausgesprochen werden. Es gibt lediglich die Möglichkeit, Friedensverträge einzugehen oder seinen Gegnern den Krieg zu erklären.

E wie Epochen

Statt 14 gibt es nun 15 Zeitabschnitte, von der Steinzeit bis zum „Synthetischen Zeitalter". Diese sind – sofern möglich – historisch korrekt nachempfunden.

F wie Forschung

Wissen ist seit Zehntausenden von Jahren das höchste Gut der Menscheit. Auch bei **Empire Earth 2** wird am Ende nur die Nation überleben, die in den drei Bereichen Militär, Wirtschaft und Technik am eifrigsten forscht. Dazu benötigen Sie Wissenspunkte, die in Universitäten und Tempeln generiert werden.

G wie Grafik

Mit der verschwenderischen Detailfülle eines **Age of Empires 3** kann **Empire Earth 2** nicht mithalten. Die 3D-Engine ist zwar frei zoom-, aber nicht drehbar. Der gelungenen Übersicht stehen bei näherer Betrachtung pixelige Gebäude und Einheiten sowie plattere Landschaftstexturen gegenüber.

H wie Handel

Wer einen Marktplatz errichtet, kann Handelsrouten zu den Marktplätzen anderer Städte ausbauen. Jede abgeschlossene Route wird mit Gold belohnt. Das Gleiche funktioniert auch mit Seehäfen oder neuzeitlichen Flughäfen.

I wie intelligenter

Dank einem von Grund auf neu programmierten KI-System sollen sowohl eigene Einheiten als auch die anderen Nationen

2500 BC — BRONZEZEIT — 1000 BC

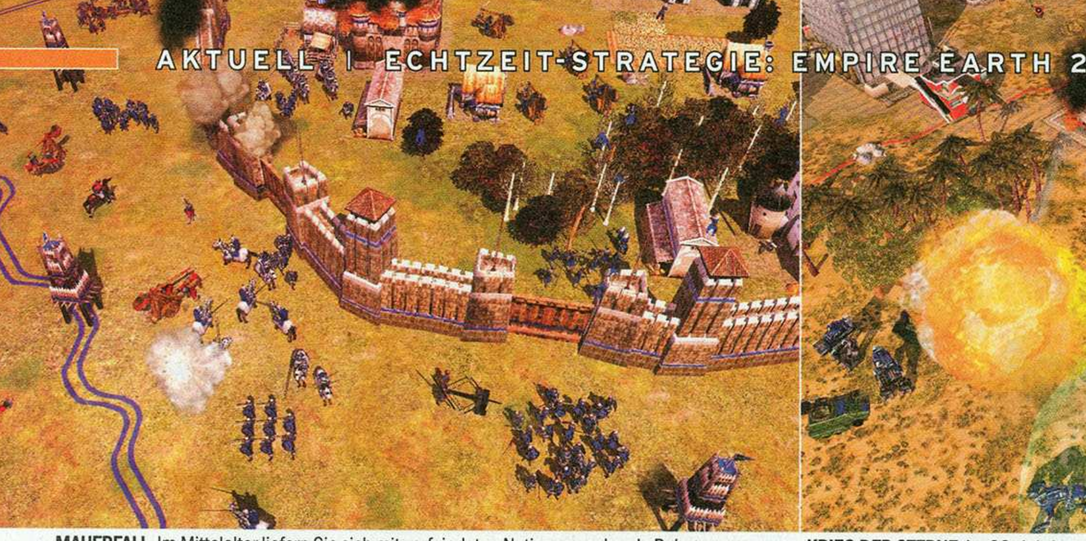
800 BC — EISENZEIT — 400 AD

Bronzezeit Bronze diente der einfachen Waffen- und Werkzeuggewinnung. Außerdem wurde der Bergbau für Kupfererz und Zinnerze entwickelt. Wissen spielte in der Entwicklung eine immer wichtigere Rolle, was zum Bau der ersten Universitäten führte. Zudem begann die Jagd mit Pfeil und Bogen.



Eisenzeit Das weit verbreitete und leicht verfügbare Eisen trat an die Stelle von Bronze und wurde fortan zur Werkzeug- und Waffenproduktion genutzt. 395 nach Christi wurde das Römische Reich in Ostrom (Konstantinopel) und Westrom (Rom), in zwei Reichshälften, geteilt.



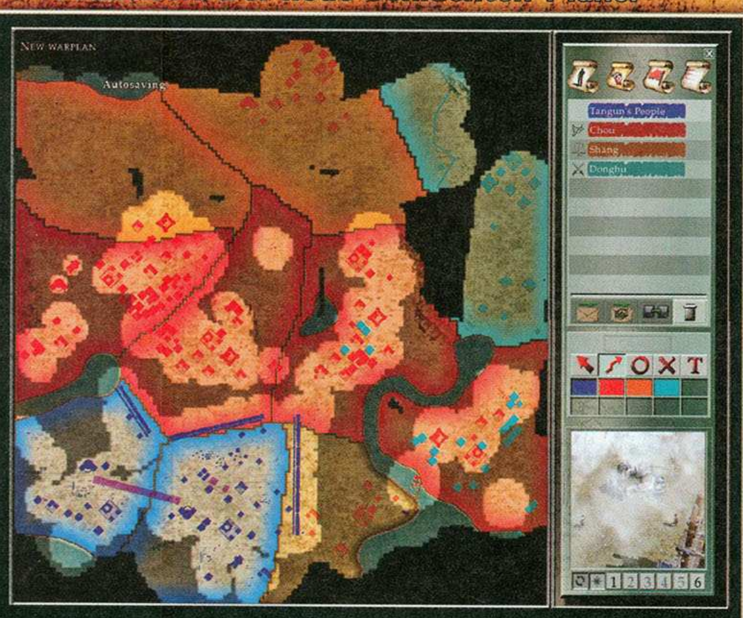


MAUERFALL Im Mittelalter liefern Sie sich mit verfeindeten Nationen packende Belagerungskämpfe. Natürlich sind zeitgemäße Einheiten wie Ritter, Trebuchets oder Bogenschützen dabei.



KRIEG DER STERNE Im 23. Jahrhundert liefern Sie sich mit anderen Zivilisationen einen Hightech-Krieg um die Vorherrschafft im Weltraum.

Praktisch: Der neue Schlachten-Planer



Was wie eine billige Shareware-Umsetzung des Brettspiel-Klassikers **Risiko** aussieht, ist in Wirklichkeit der neue Schlachtenplaner von **Empire Earth 2**. Angelehnt an den Spielzugeditor Chalk Talk des Footballspiels **Madden NFL 2005** tüfteln Sie hier mit Verbündeten Angriffspläne gegen verfeindete Nationen aus. In der PC Games vorliegenden Beta-Version gingen die PC-Mitstreiter allerdings nicht immer auf unsere Vorschläge ein. Seine vollen Stärken entfaltet der Schlachtenplaner aber bereits jetzt im Mehrspieler-Modus mit menschlichen Kontrahenten. Dank integrierter Chat-Funktionen lassen sich Feldzüge in wenigen Augenblicken planen und Einheiten auf den Weg schicken.

sehr viel klüger als zuvor agieren. In der PC Games vorliegenden Beta klappte das schon ganz gut, lediglich die Wegfindung bereitete größeren Truppenverbänden noch Probleme.

J wie Jahreszeiten

Im Gegensatz zum Vorgänger bietet **Empire Earth 2** Jahreszeiten wie im echten Leben. Während im Frühjahr die Ernte am üppigsten ausfällt, erschweren im Winter schneebedeckte Felder und Wege die Nahrungssuche. Außerdem besteht im Sommer die Gefahr von Sandstürmen. Aktuelle Wetter-Infos per Mausklick bekommen Sie bei Ihren Wachtürmen.

K wie Kronen

Das neue Kronen-System belohnt Spieler, die in der jeweiligen Epoche am schnellsten die Forschungsziele erreichen. Wer in den Bereichen Militär, Wirtschaft und Technik die Wissensnase vorne hat, wird für einige Spielminuten mit der jeweiligen Krone und strategischen Vorteilen belohnt. Die Militär-Krone erhöht unter anderem die Schlagkraft Ihrer Einheiten, während flinke Wirtschaftsforscher unter anderem bei Handelsrouten einen Bonus kassieren.

L wie Langeweile

Die kommt beim zweiten Teil von **Empire Earth** garantiert nicht allzu schnell auf. Neben dem Endlosspiel gibt es drei jeweils acht Missionen starke Kampagnen mit den Deutschen, Koreanern und Amerikanern. Hinzu kommt ein umfangreicher Skirmish-Modus gegen die stark agierenden PC-Gegner.

M wie Mehrspieler-Modus

Aber auch Freunde gepflegter Mehrspielerpartien kommen bei **Empire Earth 2** auf ihre Kosten. Bis zu zehn Spieler treten in elf (vormals drei) verschiedenen Spielmodi gegeneinander an.

N wie Nahrung

Gerade zu Beginn der Menschheitsentwicklung spielte der tägliche Kampf um aus-

400 AD · FRÜHES MITTELALTER · 800 AD · 900 AD · MITTELALTER · 1300 AD · 1400 AD · RENAISSANCE · 1525 AD

Frühes Mittelalter Steinerne Festigungswälle mit Verteidigungsvorrichtungen schützten Städte vor feindlichen Angriffen. Der Bau von Klöstern trug dem wachsenden Glauben der Bevölkerung Rechnung.



Mittelalter Fortgeschrittener Burgenbau, Armbrustschützen und Trebuchets sorgten für wilde Belagerungsschlachten, während die Pest im 13. und 14. Jahrhundert Millionen Leben auslöschte. Mit der Eroberung Konstantinopels durch die Türken endet das „Späte Mittelalter".



Renaissance Den Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit kennzeichnete die Wiedergeburt der Ideale aus der Antike. Um 1450 erfand Gutenberg den Buchdruck. Im Spiel werden erstmals Krankenhäuser errichtet.





NICHTS GEHT MEHR In unserer Beta-Version kam es noch öfters vor, dass größere Truppenverbände beim Überqueren von Brücken auf diesen kleben bleiben.

NAHAUFNAHME Massenschlacht in der höchsten Zoomstufe: Mit Musketen, Kanonen und berittenen Kämpfern bekriegen sich zwei Nationen im 18. Jahrhundert.

reichend Nahrungsmittel eine wichtige Rolle. Folglich sollten Sie Städte stets in der Nähe fruchtbarer Wiesen, fischreicher Gewässer und von Kühen oder Schweinen begraster Landstriche errichten.

O wie optimaler Editor

Mithilfe des beiliegenden Editors lassen sich im Handumdrehen eigene Karten und Szenarien erstellen, die Sie übers Internet sogar mit Freunden austauschen können.

P wie Planung

Egal ob es um den Abbau nötiger Ressourcen oder den Angriff auf einen verhassten Kontrahenten geht: Nützliche Tools wie der Bürger-Manager oder die Schlachtkarte vereinfachen die Planung ungemein.

Q wie Quick-Start

Keine Lust auf zeitintensiven Städteaufbau und langwieriges Erkunden der neuen Umgebung? Ein Klick auf die neue Schnellstart-Funktion lässt Sie

Empire Earth 1 und Empire Earth 2 im Vergleich

Alle wichtigen Infos auf einen Blick: PC Games zeigt, was anders oder gänzlich neu ist.

EMPIRE EARTH		EMPIRE EARTH 2
Nein, permanenter Sonnenschein	**Dynamisches Wettersystem**	Ja, Schnee- und Sandstürme, Regen
210, von jeder Nation verwendbar	**Einheiten**	315, davon 42 völkerspezifische
14, Vor-Steinzeit bis Zukunft	**Epochen**	15, Steinzeit bis All-Besiedlung
150 zeitgemäße Bauwerke	**Gebäudetypen**	275 zeitgemäße Bauwerke
Nein, es war stets Sommer	**Jahreszeiten**	Ja; Frühjahr, Sommer, Herbst, Winter
Drei Kampagnen mit 29 Missionen	**Kampagnen**	Drei Kampagnen mit 32 Missionen
Ja, bis zu acht Spieler	**Mehrspieler-Optionen**	Ja, bis zu zehn Spieler
3; klassische Eroberungs-Spiele	**Mehrspieler-Modi**	11; darunter acht neue Varianten
3; Westen, Mittler und Ferner Osten	**Regionen**	4; zusätzlich Mittelamerika
Nein, Aufbau-Phase stets vonnöten	**Schnellstart-Funktion mit fertigen Städten**	Ja, Aufbau-Phase entfällt
Circa 20 Stunden	**Spieldauer**	Über 30 Stunden
500.000 v. Chr. bis 2100 n. Chr.	**Spielt von ... bis ...**	10.000 v. Chr. bis 2200 n. Chr.
8, mit dazugehörigen Superwaffen	**Weltwunder**	12, mit dazugehörigen Superwaffen
10	**Zivilisationen**	14

1550 AD — AUFKLÄRUNG — 1675AD
1700 AD — IMPERIALZEIT — 1775 AD
1800 AD — INDUSTRIALISIERUNG — 1900 AD

Aufklärung Das Zeitalter der Aufklärung war die Epoche der europäischen Geistesgeschichte. Sie war geprägt von einer Abkehr der absolutistischen hin zur demokratischen Staatsauffassung.

Imperialzeit Diese Epoche stand ganz im Zeichen der kürzlich gemachten Erfindungen von Galileo Galilei, der mit seinem Teleskop als erster Mensch fremde Planeten entdeckte (1609), sowie Isaac Newtons Gravitationstheorie (1687), die Mathematik und Physik revolutionierte.

Industrialisierung 1803 baute ein gewisser Franz Dinnendahl die erste Dampfmaschine und läutete damit das Industriezeitalter ein. Fabriken, Autos und sogar Flugzeuge konnten gebaut werden.







INTERVIEW MIT IAN DAVIS

„Alles wird größer und besser sein!“



IAN DAVIS ist Präsident von Mad Doc Software.

PC Games: Warum sollte jemand, der **Age of Empires 2** gespielt hat, nun **Empire Earth 2** spielen?

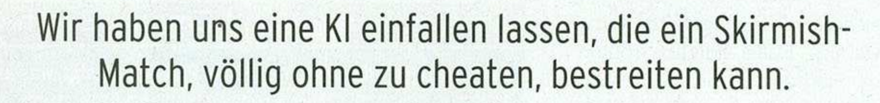
Davis: „Jeder, der **Age of Empires 2** gemocht hat, wird **Empire Earth 2** heiß und innig lieben. Ich selbst bin ein Riesenfan von Echtzeitstrategiespielen aller Art und habe **Age of Empires 2** sehr intensiv gezockt. Es war ein tolles Spiel, wie auch **Empire Earth 1**. Trotzdem stehen diesem Genre noch jede Menge Entwicklungen und Veränderungen bevor. Ich war ein bisschen enttäuscht, dass die meisten Titel der letzten Jahre nichts wirklich Neues in das Genre eingebracht haben. Für **Empire Earth 2** lautet das Schlüsselwort: episch. Alles wird größer sein, mit jeder Menge Einheiten und mehr Epochen als in anderen Echtzeit-Strategiespielen.
Wir haben den zweiten Teil allerdings nicht nur größer gemacht, sondern ihm auch mehr Spieltiefe verliehen. So gibt es das Bild-im-Bild-Fenster, welches dich zwei verschiedene Geschehnisse auf der Karte gleichzeitig verfolgen lässt und in dem du Befehle erteilen kannst. Dann haben wir den Bürger-Manager, der es so viel einfacher macht, ein riesiges Imperium zu verwalten. In anderen Titeln ist das oft sehr umständlich, da man gegen Ende des Spiels, wenn man jede Menge Einheiten besitzt, in der Wirtschaft kaum noch durchblickt. Bei uns entfällt das nervige Mikromanagement!“

PC Games: Gibt es die gleichen Ressourcen wie im ersten Teil?

Davis: „Da haben wir uns etwas ziemlich Cooles einfallen lassen! Zwar bewegt man sich im Spiel durch die gesamte Geschichte der Menschheit, doch war nicht jeder Rohstoff zu jeder Zeit wichtig. Wer brauchte beispielsweise in der Steinzeit Erdöl? Im Gegensatz zu heute niemand! Deswegen müssen die vier Ressourcen Holz, Gold, Nahrung und Stein immer abgebaut werden; spezielle Rohstoffe wie Zinn oder Salpeter hingegen stehen nur einer bestimmten Epoche zur Verfügung. Im Gegensatz zu früher ist es auch nicht mehr möglich, Rohstoffe über Jahrtausende zu bunkern.“

PC Games: Liegt der Schwerpunkt eher auf dem Einzel- oder dem Mehrspieler-Modus?

Davis: “Ich glaube, dass es eine Menge Leute gibt, die Echtzeit-Strategiespiele nur im Singleplayer gespielt haben. Für diese Spieler bieten wir in **Empire Earth 2** drei Kampagnen: In den frühen Epochen erlebt man aufseiten Koreas die Weltgeschichte. Die zweite Kampagne beschäftigt sich mit der Entstehung des Deutschen Reichs und in der dritten und letzten Kampagne spielt man Amerika in den modernen Epochen, also bis in die Zukunft hinein. Wir haben uns eine KI einfallen lassen, die ein Skirmish-Match, völlig ohne zu cheaten, bestreiten kann. Das macht sie zum besten Computergegner, den es zurzeit in einem Echtzeit-Strategiespiel gibt. Ich habe mittlerweile an mehr als zwölf Titeln mitgewirkt und besitze außerdem einen Magister in künstlicher Intelligenz; ich weiß also, wovon ich rede. Unsere KI spielt völlig fair und nach den gleichen Regeln wie der Spieler selbst. Das macht sie zu einer echten Herausforderung. Trotzdem ist uns klar, dass die Hardcorespieler, die **Empire Earth 2** wirklich ausreizen wollen, früher oder später beim Mehrspieler-Modus landen werden. Deshalb gibt es elf Mehrspielervarianten, in denen bis zu zehn Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Einige dieser Modi sind so cool, dass ich kaum glauben kann, dass das bislang noch niemand gemacht hat. Das Beste ist der so genannte Sole-Survivor-Modus, der im Prinzip nur eine winzige Änderung der Regeln bedeutet: Zwar dürfen Spieler während eines Matches untereinander Allianzen schmieden, jedoch kann am Ende nur ein einziger davon siegreich sein. Ein Mordsspaß!“



PC Games: Im Vorgänger war es möglich, seine Basis mit so viel Mauern zu umgeben, dass man praktisch nicht mehr hindurch kam. Was habt ihr dagegen unternommen?

Davis: „Verteidigung im Allgemeinen wurde in **Empire Earth 2** dahingehend verbessert, dass sie zwar wichtig, jedoch nicht übermächtig ist. Hier kam unser Auto-Balancer zum Einsatz, sodass man sicher sein kann, dass die Mauern keinen umfassenden Schutz bieten werden. Verteidigungstürme sind zwar wirkungsvoll, doch gibt es gegen jede Abwehrstellung auch ein Gegenmittel. Außerdem führen wir in **Empire Earth 2** ein neues, grundlegendes Element ein: Jede Karte ist in festgelegte Territorien unterteilt. Das bringt eine Reihe neuer Spielinhalte mit sich. So ist das Erobern eines neuen Gebietes speziell bei Mehrspielerpartien von entscheidender Bedeutung. Die Bevölkerungsgrenze wird durch die Anzahl der vom Spieler kontrollierten Territorien bestimmt. Wer mehr Platz hat, kann also mehr bauen, muss allerdings auch mehr verteidigen. Zusätzlich lässt sich pro Territorium nur eine bestimmte Zahl an Gebäuden errichten. Sich einzumauern ist dann kaum noch möglich.“

PC Games: Und was für Superwaffen erwarten uns in **Empire Earth 2**? Dieselben wie im Vorgänger?

Davis: „Wir haben die Superwaffen aus dem ersten Teil stark überarbeitet und erweitert. Die Fähigkeit „Zitadelle“ macht die Stadt nun beispielsweise für 60 Sekunden unverwundbar. Das klingt erst mal nicht sonderlich aufregend, ist jedoch von unschätzbarem Wert.“

1900 AD — MODERNE — 1945 AD

Moderne Erster und Zweiter Weltkrieg spalteten die Menschheit. In der deutschen Kampagne spielen Sie in acht Missionen die „Geschichte der Germanen“ von der Entstehung des Deutschen Reichs 1871 bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs mit der Schlacht um die Normandie im Juni 1944 nach.



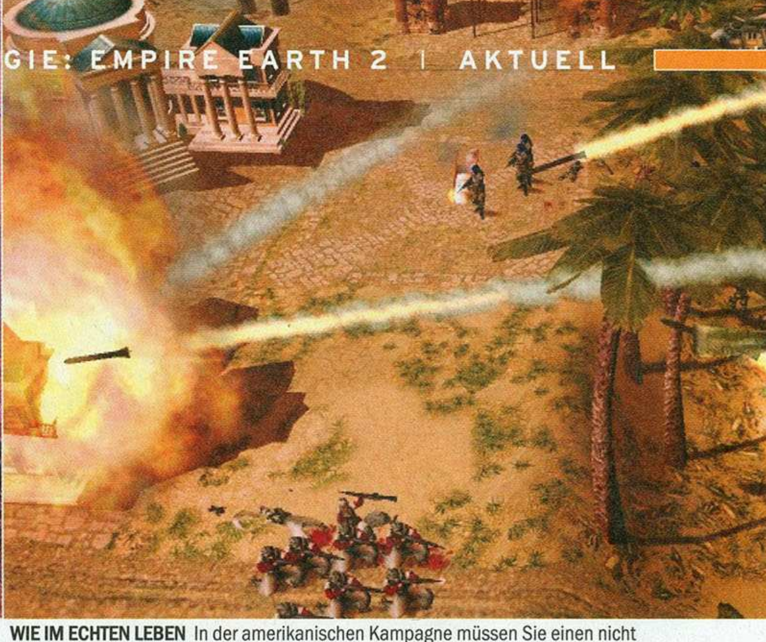
1950 AD — ATOMZEITALTER — 1980 AD

Atomzeitalter Friede, Freude, Eierkuchen? Von wegen! Nach dem Zweiten Weltkrieg folgt der Kalte Krieg. Atomare Aufrüstung allerorten sorgte für angespannte Beziehungen zwischen vielen Nationen. Was in der Realität gottlob ausblieb, ist bei **Empire Earth 2** jedoch möglich: ein Atomkrieg mit verheerenden Ausmaßen.





KALTER KRIEG Im 20. Jahrhundert verteidigen Panzer und Kampfhubschrauber die Territorien, welche in der Bildmitte durch die blaue und grüne Grenzlinie getrennt sind.



WIE IM ECHTEN LEBEN In der amerikanischen Kampagne müssen Sie einen nicht näher definierten Konflikt im Nahen Osten mit militärischer Gewalt lösen.

mit vorgefertigten Städten und ausreichend Einheiten beginnen.

R wie Ressourcen-Management

Eine der nützlichsten Neuerungen ist zweifelsohne der neue Bürger-Manager. Mit wenigen Mausklicks weisen Sie hier Ihren Untertanen Aufgaben für den Rohstoffabbau zu und haben stets im Blick, wie viel Sie von welchem Rohstoff auf Lager haben.

S wie Spielzeit

Die Kampagne des ersten Teils veranschlagte knapp 20 Spielstunden – beim Nachfolger müssen Sie mindestens 30 Stunden warten, bis der Abspann über den Bildschirm flimmert. Nicht mit eingerechnet sind das freie Spiel, der Skirmish- sowie Mehrspieler-Modus!

T wie Territorien

Im Gegensatz zum Vorgänger ist bei **Empire Earth 2** jede Karte in bis zu zehn Territorien unterteilt. Wer zuerst eine Stadt auf einem freien Territorium errichtet, wird dessen Eigentümer und darf die dortigen Rohstoffe abbauen und expandieren. Da pro Territorium nur eine bestimmte Zahl von Einwohnern und Gebäuden zugelassen ist, bleiben Militärschläge gegen andere Zivilisationen im Spielverlauf der einzige Ausweg, um sein Reich zu vergrößern.

U wie Unwetter

Sichtbehindernde Schneestürme, verheerende Sandstürme, sintflutartiger Regen oder strahlender Sonnenschein – dank des dynamischen Wettersystems kann sich Petrus nach Herzenslust austoben.

V wie Viel mehr Zivilisationen

Stolze 14 Zivilisationen erwarten Sie in **Empire Earth 2**: Deutsche, Engländer, Römer, Amerikaner, Griechen, Ägypter, Türken, Babylonier, Koreaner, Japaner, Chinesen, Inkas, Azteken sowie die Maya.

W wie Weltkriege

Friedlichere Zeitgenossen werden sich bei **Empire Earth 2** weniger wohl fühlen, denn militärische Auseinandersetzungen mit anderen Nationen sind für die Weiterentwicklung des eigenen Volks unumgänglich. In einer Kampagne spielen Sie sogar Teile des Zweiten Weltkriegs nach.

X wie XXL-Umfang

Mehr Einheiten (315 statt 210), mehr Gebäude (275 statt 150) sowie eine größere Kampagne und ein umfangreicherer Skirmish-Modus bieten noch mehr Möglichkeiten.

Y wie YF-22

Neben den 315 normalen gibt es im zweiten Teil auch 42 zivilisationsspezifische Einheiten. Die Amerikaner verfügen als einzige Nation über das Kampfflugzeug YF-22, während die Ägypter mit einem Kampf-Elefanten, die Deutschen mit dem teutonischen Ritter oder die Chinesen mit dem Panzer T-96 in den Krieg ziehen.

Z wie Zeitspanne

Empire Earth 2 spielt vom altertümlichen 10.000 v. Chr. bis ins futuristische 23. Jahrhundert zur Besiedelung des Weltalls.

CHRISTIAN SAUERTEIG



*Umfangreich, umfangreicher, **Empire Earth 2**! Wer schon immer mal Geschichte schreiben wollte, ist hier genau richtig. Fans des Vorgängers fühlen sich sofort heimisch und freuen sich über die sinnvollen Neuerungen. Das Wegfindungssystem in unserer spielbaren Beta-Version ist allerdings noch stark verbesserungsbedürftig.*

Entwickler: Mad Doc Software
Anbieter: Vivendi Universal Interactive
Termin: 29. April 2005

1985 AD — DIGITALZEITALTER — 2030 AD
2040 AD — BIOTECHNISCHES ZEITALTER — 2130 AD
2140 AD — SYNTHETISCHES ZEITALTER — 2230 AD

Digitalzeitalter Das Ende des Kalten Krieges sorgt bis auf wenige Ausnahmen für ein friedfertigeres Miteinander auf Mutter Erde in Zeiten globaler Abrüstung. Die Raumfahrtforschung verschlang Milliarden.

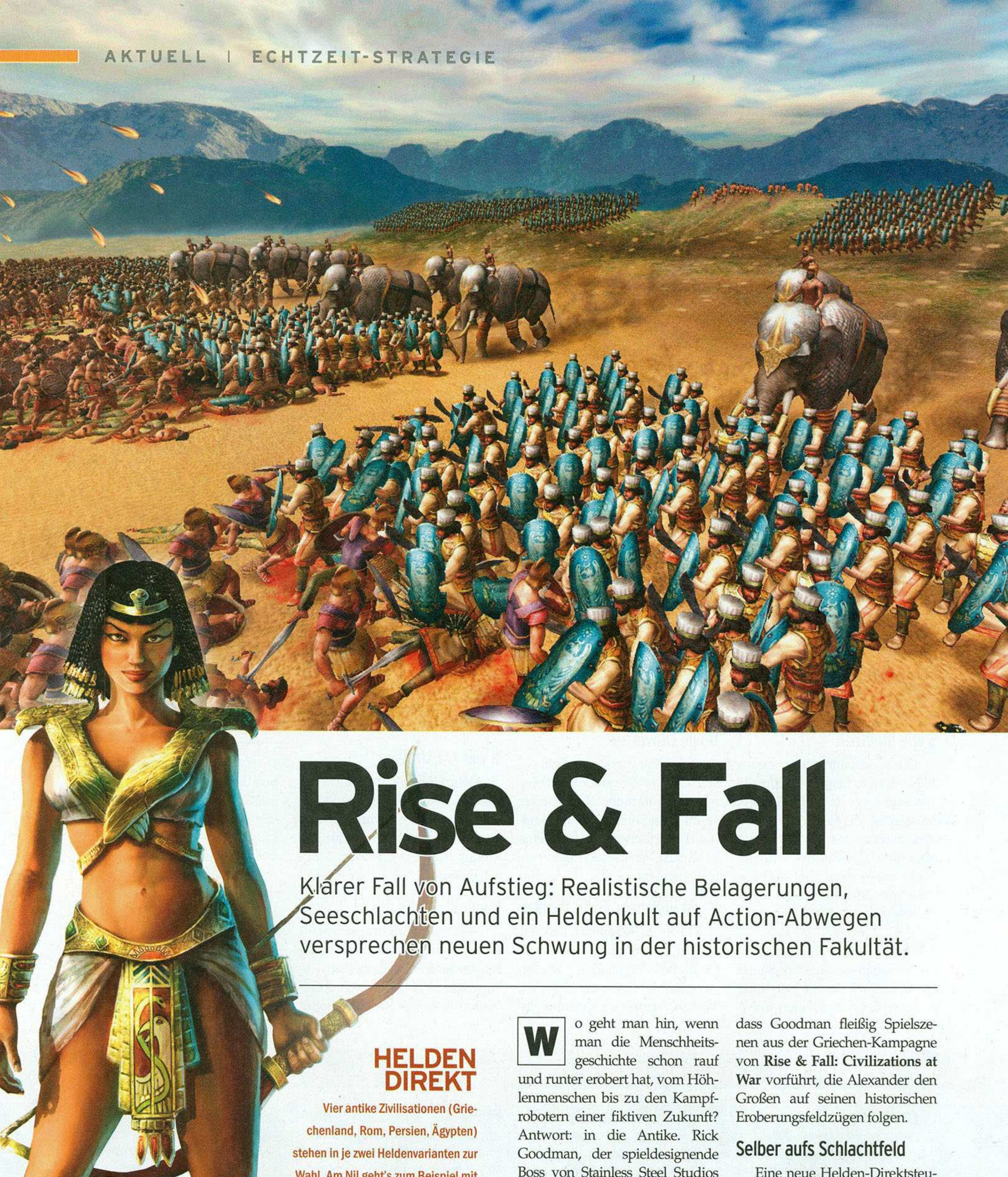
Biotechnisches Zeitalter „Ab ins All!" lautet das Motto in gar nicht allzu ferner Zukunft. Geht es nach den Entwicklern von **Empire Earth 2**, besiedeln um das Jahr 2060 die ersten Menschen fremde Planeten. Kriegerische Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung.

Synthetisches Zeitalter Die schlechte Nachricht: Die letzte Epoche des Spiels sieht so aus wie die vorherige. Die gute: Die Erforschung dauerhafter, friedlicher Überlebensformen im All fesselt nochmals an den Bildschirm.









Rise & Fall

Klarer Fall von Aufstieg: Realistische Belagerungen, Seeschlachten und ein Heldenkult auf Action-Abwegen versprechen neuen Schwung in der historischen Fakultät.

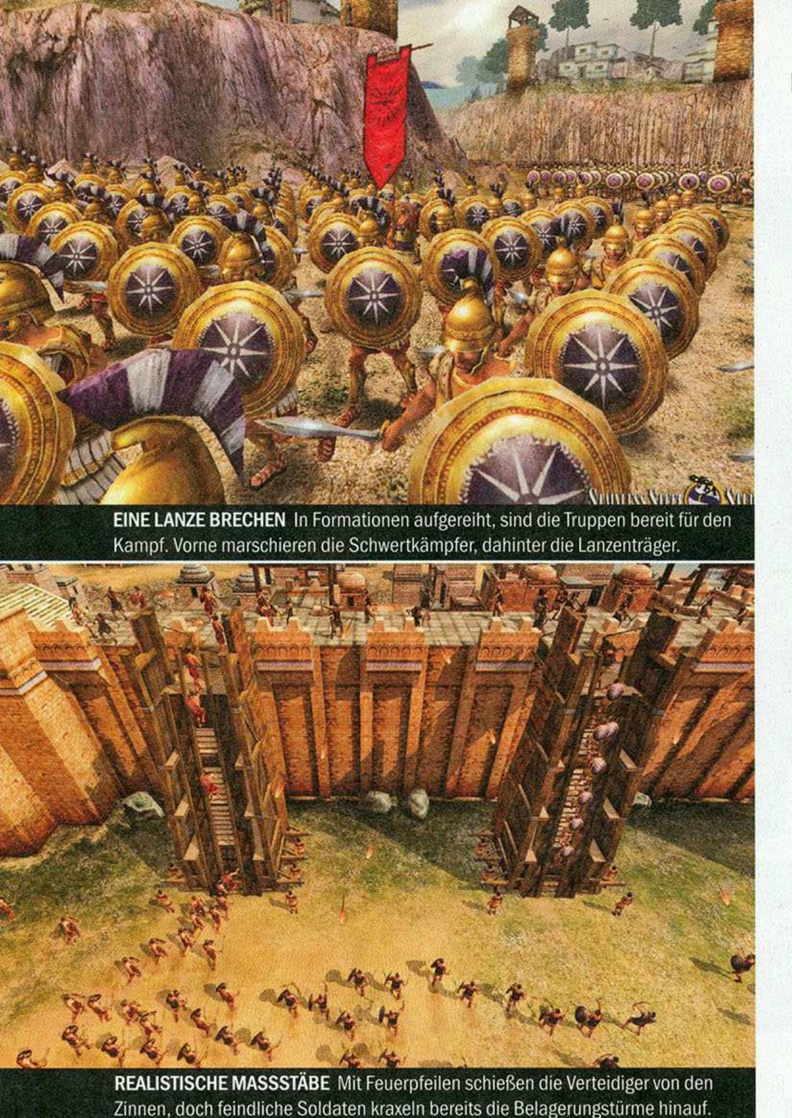
HELDEN DIREKT

Vier antike Zivilisationen (Griechenland, Rom, Persien, Ägypten) stehen in je zwei Heldenvarianten zur Wahl. Am Nil geht's zum Beispiel mit Bogenspezialistin Cleopatra (links) oder dem Nahkampfexperten Ramses rund, die Römer setzen auf Julius Cäsar oder Claudius Germanicus. Sie dürfen Ihren Helden zeitweilig direkt kontrollieren: mit Action-Kamera und WASD-Tastatursteuerung. Im Laufe der Solokampagnen erklimmen die Heroen höhere Erfahrungsstufen.

Wo geht man hin, wenn man die Menschheitsgeschichte schon rauf und runter erobert hat, vom Höhlenmenschen bis zu den Kampfrobotern einer fiktiven Zukunft? Antwort: in die Antike. Rick Goodman, der spieldesignende Boss von Stainless Steel Studios (**Empire Earth**), fühlt sich in den Jahrhunderten vor Christi Geburt besonders wohl. Detaillierter und realistischer soll alles werden, neuer Engine-Technologie und der Konzentration auf einen engeren Zeitrahmen sei Dank. Das durch Kinofilme wie **Troja** und **Alexander** gesteigerte Interesse an antiken Helden schadet auch nicht. Es ist jedenfalls kaum ein Zufall, dass Goodman fleißig Spielszenen aus der Griechen-Kampagne von **Rise & Fall: Civilizations at War** vorführt, die Alexander den Großen auf seinen historischen Eroberungsfeldzügen folgen.

Selber aufs Schlachtfeld

Eine neue Helden-Direktsteuerung verpasst der Echtzeit-Strategie etwas Action-Appeal. Mit Maus und Tastatur lassen Sie Ihren Helden durch die Gegnerreihen dreschen. Die Betrachterkamera ist dabei dicht hinter der Schulter der Spielfigur angebracht, um dramatische Schlachtfeldeinblicke zu gewähren. Die Helden haben übermenschliche Kräfte und sind nicht dauerhaft totzu-



EINE LANZE BRECHEN In Formationen aufgereiht, sind die Truppen bereit für den Kampf. Vorne marschieren die Schwertkämpfer, dahinter die Lanzenträger.

REALISTISCHE MASSSTÄBE Mit Feuerpfeilen schießen die Verteidiger von den Zinnen, doch feindliche Soldaten kraxeln bereits die Belagerungstürme hinauf.

Traumschiff: Wir sitzen nicht alle im selben Boot.

Wollen Sie gegnerische Schiffe entern, erbeuten oder einfach versenken? Wasser ist zum Erobern da, bei Rise & Fall signalisiert der Pegelstand besondere taktische Tiefe.



Die Flottenproduktion ist nur die halbe Miete. Sie bestimmen auch die einzelnen Einheiten, welche sich als Besatzung zu den Ruderern gesellen. Das gilt natürlich auch für den Gegner, der mit unerwarteten Crew-Kombinationen überraschen kann.



Hier wurde ein mit vielen Nahkämpfern auf Entermanöver lauernder Kahn mit unserer Schiffsramme versenkt. Die Überlebenden versuchen sich ans Ufer zu retten, doch auf diese Situation haben unsere unerbittlichen Bogenschützen nur gewartet.

kriegen: Haben sie sich doch einmal übernommen, ist die Wiederauferstehung in der heimischen Basis nur eine Frage der Zeit. Die beiden Einzelspieler-Kampagnen widmen sich Rom und Griechenland. Mehr Helden und Völker erwarten Sie in Einzelgefechten und Mehrspieler-Partien (bis zu acht Teilnehmer). Vier Zivilisationen stehen zur Wahl. Heldenduelle dürften zu den aufregenderen Momenten gehören, wenn zwei Spieler ihre besten Einheiten direkt kontrollierend aufeinander prallen lassen.

Rick Goodman betont trotz solcher neckischen Features die Bodenhaftung von **Rise & Fall** im Echtzeit-Strategie-Genre. Die meiste Zeit werden Helden als Einheiten gesteuert, der Hand-anlegen-Wechsel sei selten und nicht von langer Dauer. Und wer lieber nach seinen Armeen sehen will, kann jederzeit in die übliche Planerperspektive zurückgehen.

Wenige Jahre später

Die kürzeren Zeiträume erfordern auch ein Umdenken bei der Forschung: „Als Alexander mit seinen Feldzügen begann, eroberte er etwa 90 Prozent der bekannten Welt innerhalb von rund zehn Jahren. In unserem neuen Spiel haben wir deshalb keinen Technologie-Baum, der sich über mehrere Jahrhunderte erstreckt", meint Goodman. „Stattdessen gibt es Berater, die du anheuerst und die dir im Laufe der Kampagne folgen." Das bedeutet, dass einmal erreichte Fortschritte von einer Mission in die nächste übernommen werden. Die Auswahl des akademischen Personals bestimmt die Schwerpunkte bei der Forschung. Wie viele Berater man insgesamt um sich scharen kann, hängt vom Heldenlevel und dem „Ruhm" ab, einer durch Schlachtfeld-Glanztaten gemehrten Ressource.

Mut zur Größe

„Immer wenn ich in Deutschland war, bekam ich zu hören, dass die Spieler realistischere Einheitenmaßstäbe wollen", verrät uns Goodman die Inspiration zu den stimmigen Größenverhältnissen in **Rise & Fall**. Das fällt uns bei seiner Vorführung zum Beispiel auf, wenn Soldaten einen Belagerungsturm besteigen und dann die Mauern stürmen. Das Schlachtengetümmel ist einfach glaubhafter, einstürzende Gebäudeteile wirken eindrucksvoller.

Die maßstabsgerechte Grafik sorgt insbesondere auf dem Wasser für neue taktische Optionen, denn jetzt können Sie jedes produzierte Schiff individuell mit Soldaten und Kriegsmaschinerien beladen. Katapulte und Ballisten erlauben Fernangriffe auf Küstenstädte, Bogenschützen dezimieren die Belegschaft feindlicher Boote. Kommt man sich nahe genug, werden Planken für ein Entermanöver ausgepackt. Der Sieger des Kampfes an Bord nimmt das Feindesschiff gefangen und kann es mit einer neuen Mannschaft beladen. Wenn Sie einfach nur die andere Flotte dezimieren wollen, empfiehlt sich der Einsatz einer Schiffsramme.

Außenposten drücken Kosten

Damit sich das zügige Erobern und Kontrollieren von möglichst viel Territorium so richtig lohnt, dienen Außenposten als Multiplikatoren bei der Produktion. Geben Sie zum Beispiel eine Einheit in Auftrag, so wird diese zum selben Preis in allen Außenposten gleichzeitig ausgebildet. Wer hat, der hat – vor allem Vorteile beim schnellen Armeenaufbau. „Es gibt keine Insel auf der Karte, die keinen Außenposten hat. Es gibt dadurch kein Gebiet auf der Landkarte, das nicht wertvoll wäre, das man nicht erobern und verteidigen will. Denn sie alle tragen direkt zu der Fähigkeit bei, mehr Truppen zu rekrutieren und auszubilden", betont Rick Goodman.

HEINRICH LENHARDT



*Ein bisschen mehr Aufregung im Spielablauf schadet der ollen Historie-Echtzeit-Strategie bestimmt nicht. Die kurzzeitigen Abstecher in die Heldensandalen machen aus **Rise & Fall** aber bestimmt kein verwässertes Action-Süppchen. Kommandieren und planen sind immer noch Ihre Hauptaufgaben, die taktischen Nuancen beim Ausrüsten der Flotten wirken dabei besonders spannend.*

Entwickler:	Stainless Steel Studios
Anbieter:	Midway
Termin:	4. Quartal 2005

Call of Duty 2

Mit Call of Duty 2 rollt ein ganz heißes Eisen auf Sie zu: Der Nachfolger setzt noch stärker auf Persönlichkeiten und dramatische Story-Wendungen.

Kann man ein Spiel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs noch packender inszenieren, als es in **Call of Duty (dt.)** der Fall war? Man kann! Zumindest behaupten die Entwickler von Infinity Ward das, die Ihnen mit **Call of Duty 2** das bis dato bedrückendste und zugleich glaubwürdigste Kriegsspiel bescheren wollen. „Um das zu erreichen, muss man dem Spieler absolute Handlungsfreiheit geben. Wenn man tun kann, was man will, fühlt man sich wie ein echter Soldat", so Chefdesigner Zied Rieke im Interview. Da das mit der betagten **Quake 3**-Technik des Vorgängers nicht möglich gewesen wäre, setzt Infinity Ward eine neue Grafik-Engine ein. Diese soll ohne Framerate-Einbußen gewaltige Gegneransammlungen und riesige Schauplätze mit mehreren Lösungswegen darstellen.

Rotationsprinzip

Sehr interessant hört sich das nichtlineare Missionsdesign an. Zu Beginn erhalten Sie eine Reihe von Aufgaben. Wie und in welcher Reihenfolge Sie diese bewältigen, bleibt Ihnen überlassen. Haben Sie einen Teil davon geschafft, verfolgen Sie entweder mit Ihrer Spielfigur die aktuelle Story weiter oder Sie schlüpfen in die Rolle eines anderen Soldaten und knacken mit ihm den nächsten Einsatz an einer völlig anderen Stelle. Wenn Sie also viel Wert auf eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte legen, spielen Sie **Call of Duty 2** erst mit einem Charakter durch und anschließend mit den restlichen. Insgesamt stehen vier Krieger zur Wahl: Als Private Vassili Ivanovich Koslov kämpfen Sie vor den Toren Moskaus und in Stalingrad für die Rote Armee. Corporal Bill Taylor von den US Army Rangers ist hingegen in Frankreich und Deutschland unterwegs und der Brite Sergeant Davis tritt in Ägypten und Tunesien gegen den Wüstenfuchs Erwin Rommel und dessen Afrikakorps an. Wohin es die vierte Person verschlägt, darüber hüllt sich Infinity Ward noch in Schweigen. Nicht aber über die KI. Die Gegner setzen echte Militärtaktiken ein. Außerdem verfügt jeder (!) alliierte und deutsche Soldat über eine eigene Stimme und einen individuellen Wortschatz, der sich auf rund 750 Sätze beläuft.

BENJAMIN BEZOLD 

Call of Duty 2 steht ganz oben auf meiner „Unbedingt haben will"-Liste - auch deshalb, weil ausgearbeitete Charaktere und die gewohnt superbe Präsentation noch mehr Spielfilm-Flair versprechen.

Entwickler: Infinity Ward
Anbieter: Activision
Termin: Herbst 2005



◄ **SCHOCKMOMENTE** Auch Call of Duty 2 ist nichts für schwache Nerven. Während eines Mörserangriffs in Frankreich wird einer Ihrer Kameraden tödlich getroffen ...



► **SCHLECHTE AUSSICHTEN** Die neue Grafik-Engine erlaubt im Gegensatz zum Vorgänger wechselnde Wetterbedingungen. So kann es passieren, dass es mitten im Einsatz plötzlich zu schneien beginnt.


MEIN EINSATZ BEI TOUJANE
Tunesien, 1943: Erwin Rommel hatte sich mit seinen Truppen in dem Städtchen Toujane verschanzt. Jetzt lag es an mir und den britischen Desert Rats, den Feind zu vertreiben.
An Bord eines Crusaders der siebten Panzerdivision rollten wir durch die Außenbezirke.
Als wir uns dem Zentrum näherten, begann mein Herz zu rasen. Hoffentlich würden wir in den engen Häuserschluchten nicht in einen Hinterhalt tappen. Ach du ...
... Schreck! Eine deutsche Flak 88 lauerte hinter der nächsten Ecke und schoss den Führungspanzer manövrierunfähig.
Der deutsche Widerstand war enorm. Wir kamen nur sehr langsam voran. Bald würde die Nacht herein-brechen.
Über eine schmale Seitengasse flankierten wir die Flak und fielen den Deutschen in den Rücken!
In der Däm-merung bliesen die Desert Rats zum finalen Sturm auf Rommels Kommandozentrale. Der Wüstenfuchs konnte allerdings fliehen, dafür war Toujane jetzt in britischer Hand. Ein wichtiger Erfolg.

TEST



PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Die Siedler Add-on, Act of War
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTA San Andreas
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Nibiru
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Oil Tycoon 2

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Act of War, Pro Evolution Soccer 4
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 4, Act of War, Half-Life 2 Deathmatch
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Immer noch auf die Auslosung der WM-Karten 2006
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Act of War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Oil Tycoon 2

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Alle neuen Spiele auf der kommenden E3 in Los Angeles
AKTUELLER GEHEIMTIPP: SWAT 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Brothers in Arms (hatte deutlich mehr erwartet)

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: Knights of the Old Republic 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike: Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Morrowind: Oblivion
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Psi-Ops
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Zwar immer noch gut, aber: Splinter Cell: Chaos Theory

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE: Silent Hunter 3, Star Wars Galaxies, Flight Simulator 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 4, Silent Hunter 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Der Pate
AKTUELLER GEHEIMTIPP: SWAT 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Battle Strike

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Knights of the Old Republic 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Spellforce 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Psi-Ops
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Constantine (mäßiger Film, mäßiges Spiel)

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Enemy Territory Fortress; Sims 2-Add-on
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Live for Speed, Enemy Territory, Pro Evo Soccer
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Imperial Glory
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Nibiru
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Sony PSP nicht im März

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Knights of the Old Republic 2, Half-Life 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Civilization, Diablo 2, NHL 95, Maniac Mansion
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die ersten Spiele mit der neuen Unreal Engine 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Psi-Ops
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Brothers in Arms (auf Konsole super, auf PC „nur" gut)

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE



Act of War: Direct Action

ATARI | 17.03.2005 | USK 16 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 112 Als Anführer einer Elite-Einheit bekämpfen Sie den internationalen Terrorismus in originalgetreu nachgebildeten Metropolen wie London, San Francisco oder Washington. Trotz spannenden Missionsdesigns, filmreifer Story und atemberaubender 3D-Grafik kommt **Act of War** aufgrund einer mäßigen Wegfindung und teils unübersichtlicher Kameraführung nicht an **C&C: Generäle** heran. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	87	77	78	**84**

ECHTZEIT-STRATEGIE





Axis & Allies

P.O.S. | 02.03.2005 | USK 12 | CA. € 8,-

BUDGET | TEST 12/04 Gerade einmal vier Monate hat die anspruchsvolle Brettspielumsetzung auf dem Strategie-Buckel, schon ist sie zum Freundschaftspreis zu haben. Wahlweise auf der Seite der Alliierten oder der Achsenmächte hören Sowjets, Amerikaner, Briten, Japaner und Deutsche an bekannten Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs auf Ihr Kommando. Aufgrund starker PC-Gegner nur für Profis geeignet. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	77	82	81	**75**

RUNDEN-STRATEGIE





Disciples 2: Gold Edition

FLASHPOINT AG | 24.03.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 03/02 Am Runden-Strategieklassiker **Heroes of Might & Magic** hat sich zwar auch **Disciples 2** die Zähne ausgebissen, Fans machen mit der prall gefüllten **Gold Edition** des betagten 2D-Fantasyspiels dennoch wenig falsch. Neben dem Hauptprogramm sind auch die Add-ons **Guardians of the Light**, **Servants of the Dark** und **Rise of the Elves** sowie ein Editor in der günstigen Sammlung enthalten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	66	68	55	**68**

GESCHICKLICHKEIT



Incredible Challenge

DTP | 24.03.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

NEUHEIT | Ältere PC-Spieler denken gerne an die spaßige Knobelei **Incredible Machine** von Sierra aus dem Jahr 1993 zurück. Des simplen wie genialen Spielprinzips hat sich zwölf Jahre nach dem Klassiker ein Teil des Ur-Entwicklerteams angenommen. Komplett in 3D bewegen Sie das Raketenmonster Ed von der Startposition ins Ziel. Und das, indem Sie mit 65 Gegenständen, darunter Motoren, Laufbänder, Kanonen, Seile oder Basketbälle, die verrücktesten Konstruktionen bauen. Wie beim berühmten Vorgänger bewegt sich auch hier alles physikalisch korrekt, weswegen zum Durchspielen aller 50 Levels eine gehörige Portion Hirnschmalz vonnöten ist. Die frei dreh- und zoombare 3D-Grafik macht zwar nicht mehr den frischesten Eindruck, ist dafür aber zweckmäßig. Wer auf kurzweilige Tüfteleien steht, greift für zehn Euro zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	51	77	--	**73**

AUFBAU-STRATEGIE



Jurassic Park: Operation Genesis

VIVENDI | 31.03.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 05/03 Im Aufbau-Strategiespiel rund um Steven Spielbergs Dino-Epos eröffnen Sie Ihre eigene Vergnügungsinsel mit bis zu 25 Dinosaurier-Spezies vom Brachiosaurier bis zum Velociraptor. Sowohl im freien Spiel als auch in der zwölf Missionen umfassenden Kampagne spielt die Aufzucht und Pflege der Urviecher eine wichtige Rolle. Die 3D-Grafik ist detailliert, die Kameraführung hingegen etwas nervig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	82	76	--	**71**

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Oil Tycoon 2

EAST ENTERTAINMENT | 10.02.2005 | USK OHNE | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 122 Die zweite Neuauflage des C64-Klassikers **Oil Imperium** sieht dank frischer 3D-Optik zwar sehr viel besser aus als der peinliche Vorgänger und bietet mit 18 Szenarien genug Stoff für PC-Rockefeller, wird aufgrund des einfachen Schwierigkeitsgrades aber viel zu schnell langweilig. Ist die erste Ölquelle entdeckt und das schwarze Gold gewinnbringend verkauft, rollt der Rubel kontinuierlich. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	61	68	62	**62**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Die Siedler 5: Nebelreich

UBISOFT | 24.03.2005 | USK 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 98 Über sieben Brücken musst du siedeln: Das erfolgreiche Echtzeit-Strategiespiel wird erweitert um eine frische, vor allem für Fortgeschrittene geeignete Kampagne, neue Gebäude und Einheiten (Diebe, Scharfschützen) und einen umfangreichen Editor für Einzel- und Mehrspielerkarten. Hauptattraktion: Architekten bauen Flussbrücken an vorgegebenen Stellen. (pf)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	81	88	75	**85**

AUFBAU-STRATEGIE



Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre

ELECTRONIC ARTS | 10.03.2005 | USK OHNE | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 100 In der neuen Lebensphase „Junger Erwachsener" stürmen die Sims das College. Wer Haus- und Semesterarbeiten erledigt, Klausuren schreibt und den Abschluss schafft, darf vier zusätzliche Karrieren ergreifen. Für gute Noten gibt's ein Stipendium; Sims, die lieber feiern als lernen, jobben nebenbei als Kellner, Nachhilfelehrer oder Barkeeper. Leider nur für begrenzte Zeit motivierend. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	81	84	--	**83**

ECHTZEIT-STRATEGIE

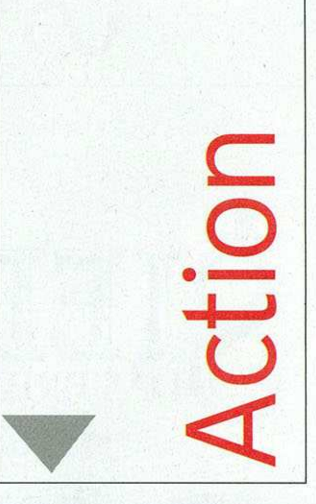


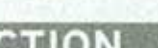
War of the Ring: Der Ringkrieg

VIVENDI | 31.03.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

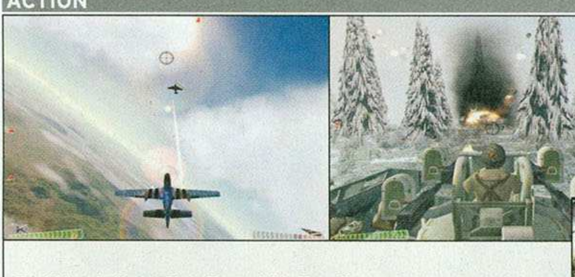
BUDGET | TEST 01/04 Das offizielle Spiel zur Buch-Trilogie kommt wie eine entschlackte Version von **Warcraft 3** oder **Battle Realms** daher: Aufseiten der Guten (Elfen, Hobbits, Zwerge) oder Bösen (Orks, Dämonen, Schwarze Reiter) ziehen Sie in je elf Missionen in die grafisch durchschnittlichen Echtzeit-Strategieschlachten. Zwischensequenzen gibt es kaum und die Story wird in öden Textblöcken erzählt. Nur für Fans! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	74	75	74	**69**





ACTION



Battlestrike: The Road to Berlin

CITY INTERACTIVE | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT | Es geht wieder um den Zweiten Weltkrieg: In **Battlestrike** schießen Sie aus Flugzeugen, Panzern und hinter Geschütztürmen auf die Gegner. Die Packungsrückseite nennt das „Intuitives Point&Click-Interface", was zwar der Wahrheit entspricht, aber einer stark geschönten. Nüchtern betrachtet ist **Battlestrike** so anspruchsvoll wie **Moorhuhn**: Mit der Maus schieben Sie das Fadenkreuz über den Bildschirm und drücken ab, sobald Sie einen Gegner im Visier haben. Das geht 16 automatisch ablaufende Sequenzen lang so – vor sommerlichen Wiesenlandschaften wie in verschneiten Gebirgen. Nach etwa zwei, drei Stunden haben Sie Deutschland schließlich von der Nazi-Herrschaft befreit. Spannend ist das nicht gerade, aber ganz hübsch: Die teils aufwendige 3D-Grafik hätte ein besseres Spielkonzept verdient. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
67	60	55	--	**46**

ACTION-ADVENTURE



Constantine

SCI | 1. MÄRZ 2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 96 Vom Comic zum Film zum Computerspiel: Als virtueller Keanu Reeves namens John Constantine gehen Sie mit Schrotflinte und Zaubersprüchen auf Dämonenjagd. Schauplatz ist ein düsteres Los Angeles, dessen Stationen Sie aus der Verfolgerperspektive durchlaufen. Durchschnittsgrafik und Mängel bei der Vertonung machen **Constantine** nur für Fans halbwegs empfehlenswert. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	60	74	--	**68**

ACTION-ADVENTURE



Splinter Cell: Chaos Theory

UBISOFT | 31. MÄRZ | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 78 Passt auf, ihr Terroristen, wenn ihr drei leuchtende Punkte in der Dunkelheit seht: Das ist Schleichprofi Sam Fisher bei der Arbeit! Leider macht der dritte Teil der Serie einen Tick weniger Spaß als die Vorgänger: Zwar sind die Missionsschauplätze abwechslungsreich und die Dialoge humorvoll, doch mit der Innovation hapert es teilweise. Dafür ist die Grafik besser als je zuvor. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	95	85	90	**86**

TAKTIK-SHOOTER



Brothers in Arms

UBISOFT | 17.03.2005 | USK 18 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 90 In diesem Taktik-Shooter lotsen Sie amerikanische Fallschirmjäger durch die Normandie. Die packenden Kämpfe laufen stets ähnlich ab. Die eine Hälfte des Teams hält die Deutschen mit Sperrfeuer in Schach, die andere flankiert die Gegner. Die Kommandos gehen leicht von der Hand, leider kommt die Story zu kurz und das lineare Leveldesign erlaubt wenig spielerische Freiheiten. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	84	91	66	81

MULTIPLAYER-SHOOTER

Unreal Tournament 2004 (dt.)

ATARI | 17.03.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 05/04 Schützenfest bei Atari: Seit wenigen Tagen gibt es den aktuellen Referenz-Shooter **Unreal Tournament 2004 (dt.)** zum Schleuderpreis von 15 Euro! Neben der gewohnt überragenden Grafik mit ihren zahllosen Spezialeffekten und sehenswerten Animationen begeistert der neue Onslaught-Modus, in dessen extrem weitläufigen Außenlevels Sie sich erstmals mit Panzern, Hovercrafts oder Gleitern bekriegen. Keine Frage: Die Fahr- und Flugzeuge sind das Beste, was dem festgefahrenen Multiplayer-Shooter hätte passieren können. Einfach phänomenal, wie viel Taktik die unterschiedlichen Vehikel ermöglichen. Etwas enttäuschend ist allerdings der Einzelspieler-Modus geraten: Die ansonsten ordentlich agierenden Bots kommen mit den neuen Vehikeln gar nicht gut klar. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
87	89	89	74	89

TAKTIK-SHOOTER

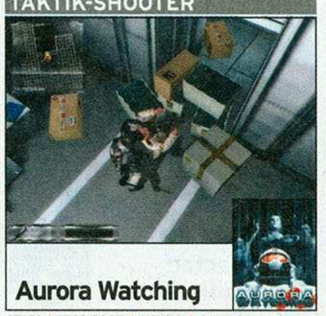
SWAT 4

VIVENDI | 08.04.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 106 Sie sind das Gesetz! In **SWAT 4** bekämpfen Sie als Anführer einer fünfköpfigen Polizeieinheit das Verbrechen. Sie legen einem Frauenmörder das Handwerk, retten Geiseln aus den Fängen brutaler Terroristen und buchten gemeine Bankräuber ein. Auch wenn die Missionen inhaltlich miteinander nicht verknüpft sind und eine übergreifende Story fehlt, bringt **SWAT 4** Ihren Puls zum Rasen. Denn die einzelnen Szenarien sind äußerst realistisch in Szene gesetzt und erinnern frappierend an reale Polizeieinsätze. Sowohl Ihr Team als auch die Gegner verhalten sich sehr menschlich, ein kleiner Geniestreich ist den Entwicklern mit der extrem einfachen Steuerung geglückt. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	87	93	85	84

TAKTIK-SHOOTER



Aurora Watching

ATARI | 17.03.2005 | USK 18 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Ganz im Stile von **Splinter Cell** schleichen Sie sich als Top-Agent White Fox durch finstere Gänge einer Forschungsstation und eines gesunkenen U-Boots. Patrouillierende Wachen erledigen Sie hinterrücks mit dem Messer oder einem lautlosen Schuss aus Ihrer schallgedämpften Pistole. Zusätzlich verfügt man über Agentenspielzeuge wie ferngesteuerte Sprengsätze, Störsender, ein Hightech-Fernglas oder Betäubungsgas-Fallen. Trotz der recht interessanten Geschichte kommt keine glaubhafte Atmosphäre auf; die eintönigen Missionen und eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten versprühen schnell Langeweile. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	74	61	--	53

ACTION-ADVENTURE



Psi-Ops

ZOO DIGITAL | 16.02.2005 | USK 18 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 120 Star Wars lässt grüßen: Wie Jedimeister Yoda setzt auch der Protagonist aus **Psi-Ops** übernatürliche Kräfte ein. Sie schleudern Ihre Gegner per Telekinese in Abgründe, entziehen ihnen die Lebensenergie oder rösten die Bösewichte mit Feuerbällen. Geht Ihre Psi-Energie zur Neige, greifen Sie auf konventionelle Schusswaffen zurück. Die Story über einen größenwahnsinnigen General wirkt an den Haaren herbeigezogen, am linearen Leveldesign und der schwammigen Steuerung merkt man **Psi-Ops** seine Konsolenherkunft an. Ferner sorgen zu wenig Speicherpunkte für Frust. Dafür bringen ein kleinere Physikrätsel Abwechslung. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	68	69	--	79

EGO-SHOOTER



Breed

AK TRONIC | 15.03.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/04 Als **Halo**-Killer gehandelt, enttäuschte **Breed** im vergangenen Jahr trotz superber Optik und effektvoller Massengefechte auf ganzer Linie. Schuld daran war die völlig verhunzte KI der Marines, die so ziemlich alles falsch machen, was man falsch machen kann: Gegner aus kürzester Distanz nicht treffen, in hoffnungsloser Unterzahl die gegnerische Übermacht angreifen oder an Gebäuden kleben bleiben. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	70	66	59	**59**

ACTION-ADVENTURE



Gefeuert! - Dein letzter Tag

DTP | 25.04.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 05/03 Sie verkörpern einen unsympathischen Widerling, der gerne in Kaffeekannen pinkelt und mit dem Stinkefinger grüßt. Kein Wunder, dass Sie gefeuert werden. Ihre Aufgabe ist es nun, am letzten Arbeitstag den Kollegen das Leben zur Hölle zu machen, indem Sie im Bürogebäude mit der Maus und unter Zeitdruck wild herumklickend Poster von der Wand reißen und Mülleimer anzünden. Selten dämlich! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
12	22	20	--	**13**

SPIELESAMMLUNG



Moorhuhn Total

AK TRONIC | 15.03.2005 | USK OHNE | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 05/04 Sie können von dem berühmberüchtigten PC-Flattervieh einfach nicht genug kriegen? Dann kommt diese Sammlung gerade recht. Enthalten sind: **Moorhuhn 1, Moorhuhn 2, Moorhuhn 3, Moorhuhn Winteredition, Moorhuhn XXS** sowie die beiden sportlicheren Ableger **Moorhuhn Tennis** und **Moorhuhn Kart XXL**. Alle Titel eint eine unspektakuläre 2D-Grafik sowie die extrem kurze Spieldauer. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
37	41	68	49	**41**

ACTION-ADVENTURE



Rayman Collection

RONDOMEDIA | 01.03.2005 | USK OHNE | CA. € 25,-

BUDGET | TEST 04/03 Jump&Run-Fans aufgepasst: Ubisofts hüpfenden Kobold gibt es ab sofort in einer limitierten Sonder-Edition. Die **Rayman Collection** enthält das technisch leicht veraltete **Rayman 2** sowie den erstklassigen dritten Teil, bei dem Sie mit einer Reihe neuer Waffen und frischen Moves die verrückt gewordene Hoodlum-Armee bekämpfen. Außerdem dabei: das Rayman Print Studio. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	85	81	--	**77**

SIMULATION



Silent Hunter 3

UBISOFT | 17.03.2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 126 Im dritten Teil der **Silent Hunter**-Serie spielt endlich die Crew eine tragende Rolle. Ihre Mannschaft wird von Mission zu Mission besser, wodurch Torpedos schneller laden oder Sie Feinde eher erkennen. Dieses gelungene Feature kann allerdings nicht ganz den öden Karriere-Modus wettmachen. Hier gleicht ein Einsatz dem nächsten, eine spannende Story fehlt komplett. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	79	86	80	**76**

ACTION-ADVENTURE



Simpsons: Hit & Run

VIVENDI | 31.03.2005 | USK 6 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 01/04 Nach 15 höchst durchwachsenen Lizenzspielen bekam die Erfolgsserie um Familie Simpson Ende 2003 endlich ein Spiel spendiert, das ihr gerecht wird – und zwar im Stil von **GTA Vice City**. In fünf Kapiteln rasen Sie mit Homer und Co. durch ein liebevoll nachgebildetes Springfield und kommen dem Geheimnis um ferngesteuerte Bienen, schwarze Transporter und einem koffeinhaltigen Getränk auf die Spur. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	84	76	--	**73**

MULTIPLAYER-SHOOTER



Team Factor: Gold Edition

AK TRONIC | 15.03.2005 | USK 16 | CA. € 7,-

BUDGET | TEST 07/02 Auch zum Sparpreis kann die **Gold Edition** des fast drei Jahre alten Mehrspieler-Shooters nicht mal eingefleischten Actionspielern empfohlen werden. Die anno 2002 schreckliche Grafik sieht 2005 noch übler aus und auch die hakeligen Animationen der wenig intelligenten Einheiten sind trotz diverser Patches kaum besser geworden. Da helfen auch die enthaltenen Bonus-Karten wenig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
50	54	60	53	**56**

EGO-SHOOTER

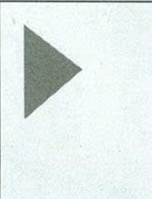


Unreal 2: The Awakening

ATARI | 17.03.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 03/03 Wer schon immer mal in den optischen Hochgenuss von Epics Action-Kracher kommen wollte, hat jetzt für 15 Euro die Gelegenheit dazu. Die Budget-Ausgabe enthält neben dem fesselnden, wenn auch etwas kurzen Solospiel auch den Mehrspieler-Modus XMP für packende Online-Duelle mit bis zu zwölf menschlichen Rivalen. Ein Shooter-Klassiker für wenig Geld. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	91	90	82	**85**



Abenteuer

ACTION-ROLLENSPIEL



Enclave

RONDOMEDIA | 31.03.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/04 Das Hau-drauf-Actionspiel überzeugte bereits auf der Xbox und auch die PC-Umsetzung punktet dank spannender Story, detailreicher Optik und zugänglicher Steuerung. Genre-Fans freuen sich über zwölf spielbare Charakterklassen, Unmengen von Zaubersprüchen sowie 33 packende Missionen. Lediglich die hölzernen Animationen und Wegfindungsprobleme trüben den Spielspaß ein wenig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	88	89	--	**77**

ADVENTURE



Nibiru

DTP | 15.03.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 124 Von den Entwicklern des Erfolgsadventures **Black Mirror** stammt **Nibiru**: Als Archäologe Martin Holan knacken Sie das Rätsel einer geheimen Forschungsanlage, in der Nazis eine Wunderwaffe entwickelten. In bewährter Point&Click-Manier löst man überwiegend gute Puzzles. Stimmungsdämpfer sind zu häufige Schiebe- und Zahlenrätsel sowie der zu blasse Protagonist. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	85	82	--	**79**

ACTION-ROLLENSPIEL



Sacred: Underworld

ASCARON | 24.03.2005 | USK 12 | CA. € 25,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Monster killen, Gegenstände finden und Erfahrungspunkte sammeln – das Add-on zu Ascarons Action-Rollenspiel führt das süchtig machende Spielprinzip weiter. Neu sind der Zwerg und die Dämonin als Spielerklassen, deren Fähigkeiten eine willkommene Abwechslung zu den alten Berufen darstellen. Einzig die Grafik ist mittlerweile eine halbe Beleidigung fürs Auge. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	78	90	80	**83**



SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI



DIGITAL FOTO & VIDEO I HANDY I HEIMKINO I PC I MP3 I PDA I SPIELE I DVD I KINO
SFT
SPIELE | FILME | TECHNIK
MIT VIELEN PRAXIS-THEMEN UND WORKSHOPS
• Fotokurs: Motive
• Videoprojektoren
• PC aufrüsten
• Videoschnitt
04 | 05
2,99 MIT DVD
mit FILM und SPIEL
kompletter SPIELFILM AUF DVD IM HEFT
JACKIE CHAN
CHRIS TUCKER
ÜBER 3 MILLIONEN KINOBESUCHER!
OUR RUSH HOUR RUS
„Klasse, Jackie! Diese Action macht Laune." TV-Spielfilm
• 5.1-Ton
• 16:9-Bild
HD-DVD
HDTV
HANDY
FOTO
VIDEO
E-HOME
CeBIT-NEUHEITEN
INNOVATIONEN UND PRODUKTE VON DER GRÖSSTEN HIGHTECH-MESSE
+ KOMPLETTES PC-SPIEL
V-RALLY 3
„Ein Rallyespiel mit Suchtfaktor." PC Games
ROBOTS
PLAYBOY
The Mansion
Prickelnde Party und Playmate-Simulation
DVD-TESTS
... ÜBER 30 SPIELE-TESTS

Splinter Cell 3: Chaos Theory



Wenn andere schlafen, macht er seinen Job: Sam Fishers dritte Nachtschicht ist grafisch schön und spielerisch wie immer.



AUF DER YACHT So weit sollten Sie es nie kommen lassen: Wenn Gegner zurückschießen, ist Fisher in Lebensgefahr.

In der Wirklichkeit verkündet Nordkorea, Atomwaffen zu besitzen, in **Splinter Cell: Chaos Theory** schießt es gleich drauflos: Ein amerikanischer Flugzeugträger geht, von Raketen getroffen, in Flammen auf. Während sich der Westen zum Gegenschlag rüstet, glaubt die NSA (National Security Agency, zum Spaß auch No Such Agency genannt) an eine Verschwörung mit dem Ziel, Nordkorea die Schuld für den Ausbruch des Dritten Weltkriegs in die Schuhe zu schieben.

Also bekommt Superspion Sam Fisher von NSA-Einsatzleiter Lambert eine neue Aufgabe: Bitte verhindern, dass der Dritte Weltkrieg ausbricht, danke. „Sonst noch Wünsche?", will Sam wissen. Er fragt das, wie es ein sympathischer Held nach Hollywood-Gesetz fragen muss: mit rauer Stimme und zynischem Unterton. Dieser Humor, trocken wie die Sahara, zieht sich durchs gesamte Spiel und drückt der teils märchenhaften Story einen parodistischen Stempel auf. Zwischensequenzen erzählen die Geschichte im „Breaking News"-Stil des Nachrichtensenders CNN, was wiederum Glaubwürdigkeit schafft. Damit halten sich Realismus und Fantasie die Waage.

Schöner schleichen

Wieder führen die elf Missionen rund um den Globus. Sam besucht ein Schiff im Meer um Panama, er dringt in einen New Yorker Wolkenkratzer ein, reist nach Japan und räumt in einer koreanischen Militärbasis auf. Wo er auch operiert, stets ist **Chaos Theory** viel Schleich- und Taktik-Spiel, aber nur ganz wenig Shooter. Das Spielprinzip ist Heimlichkeit, ganz wie in den Vorgängern.

Spielerische Neuerungen finden sich überwiegend im Bereich der Erbsenzählerei, optische Verbesserungen dagegen sind zahlreich. Es ist jetzt nicht so, dass **Splinter Cell 1** und **2** schlecht aussehen: Die Licht- und Schatteneffekte gehören zu den schönsten im Genre. Aber den Texturen und den Spielermodellen nimmt man schwerlich ab, dass sie im

Das Agenten-ABC: Wie man mit Wachen fertig wird

Trotz schlauerer KI lassen sich die meisten Gegner mit schlafwandlerischer Sicherheit in drei Schritten erledigen. Und zwar so:



A) Mit der Taste „Q" drückt sich Sam an die Wand und nimmt damit weniger Platz im Raum ein. Diese Haltung eignet sich zum Auflauern.



B) Sobald Ihnen der Gegner den Rücken zudreht, packt Sam zu. Die Opfer sind erstaunlich gesprächig – mit einem Messer am Hals.



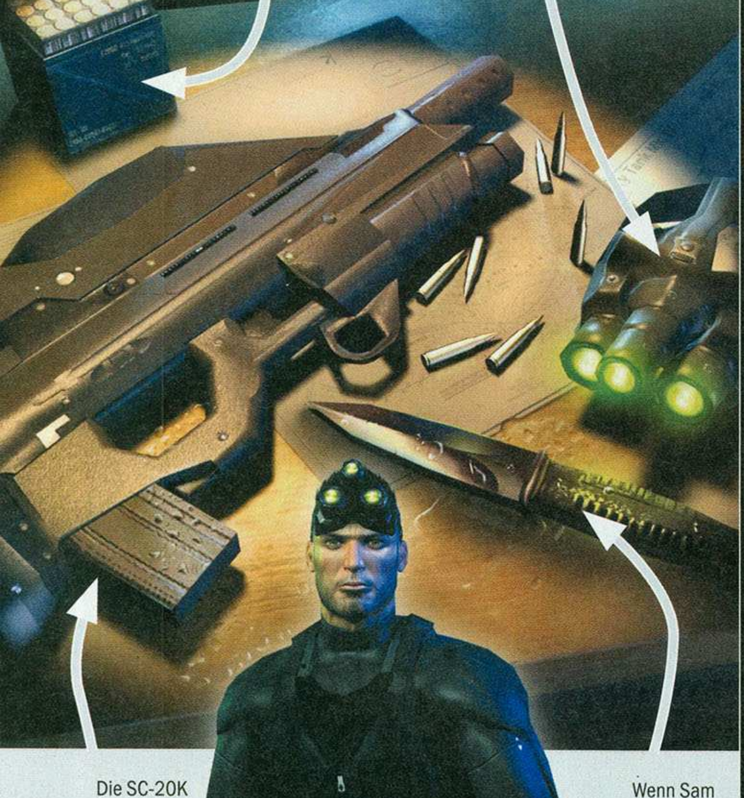
C) Nach erfolgreichem Verhör heißt es: Gute Nacht! Den ohnmächtigen Gegner tragen Sie an einen sicheren Ort, um Spuren zu verwischen.

Fisher-Werkzeug

Zwar schleppt Fisher so viele Gadgets mit sich herum, dass James Bond neidisch würde, aber bloß drei davon sind essenziell.

Munition ist in **Chaos Theory** immer knapp. Jeder zweite Schuss muss mit chirurgischer Präzision sitzen, sonst stehen Sie bald Ihrem Feind gegenüber und hören nur noch das „Klack, klack, klack" des leeren Magazins. Um die Munitionsmenge zu erhöhen, können Sie vor jedem Auftrag im Ausrüstungsbildschirm die Voreinstellung „Angriff" statt „Schleichen" wählen. Dann haben Sie mehr Geschosse dabei, müssen aber auf eleganteres Spielzeug wie Elektroschocker, Blend- oder Rauchgranaten verzichten.

Für den vollen Durchblick: Fishers Sichtgerät beherrscht Wärmebild, Fernglas und Nachtsicht. Alle Funktionen lassen sich mit der Zahlenreihe durchschalten, am wichtigsten ist aber die Nachtsicht, weil Fisher die meiste Zeit im Dunkeln herumschleicht.





Die SC-20K Launcher ist der Traum aller Spezialagenten: Sie ist als Sturmgewehr genauso effektiv wie als Scharfschützengewehr und verschießt auf Wunsch sogar Granaten und Minikameras, die sich an Wände haften und Gas verströmen. James Bond würde vor Neid erblassen! Es ist ein Jammer, dass man viele dieser Funktionen gar nicht benötigt, um in **Chaos Theory** Erfolg zu haben ...

Wenn Sam Fisher mal zu alt für Schleicheinsätze hinter feindlichen Linien ist, bekommt er mit Sicherheit einen Job als Profimetzger, so gut geht er mit dem Messer um: Jeder Angriff, ob von hinten oder von vorne, sitzt perfekt und bringt den Gegner zu Fall. Der Nachteil ist, dass das Messer wegen seiner Tödlichkeit schnell die Agentenbewertung versaut: Erledigte Feinde führen zu Minuspunkten bei der Abschlussbewertung.



SINGVOGEL Jede zweite Figur, die Fisher von hinten in den Schwitzkasten nimmt, lässt sich verhören. So gelangen Sie an wertvolle Hinweise, etwa Zugangscodes.



PROFITURNER Statt die Treppe zu benutzen, hangelt sich Sam durch die ausgebombten Stockwerke. Ein Fehltritt und alles ist aus.

20. und 21. Jahrhundert entstanden sind. Hier verbessert **Chaos Theory**. Der Einsatz der fortschrittlichen Shader-Version 3.0 schafft eine verblüffende Tiefenillusion; auf Wänden existieren unzählige Helligkeitsabstufungen, Mulden und Ritzen sind darauf zu erkennen und feuchte Materialien glänzen realistisch. Zu schade, dass Sie die meiste Zeit im Dunkeln tappen und die hübsche Umgebung durch den schwarz-weißen Nachtsichtfilter betrachten.

Bislang funktioniert das Shader Model 3.0 ausschließich auf Geforce6-Grafikkarten, die Ati-Technologie packt nur Version 1.1. Es wird Ihnen vielleicht ein Trost sein, dass **Chaos Theory** auch mit geringen Detaileinstellungen wie ein geschliffener Edelstein funkelt. Hinzu kommt, dass Shader 3.0 die Framerate deutlich verschlechtert, was zwar wegen des gemächlichen Spieltempos keinem GAU entspricht, aber bei riskanten Turnereien oder Schießereien die Steuerung erschwert.

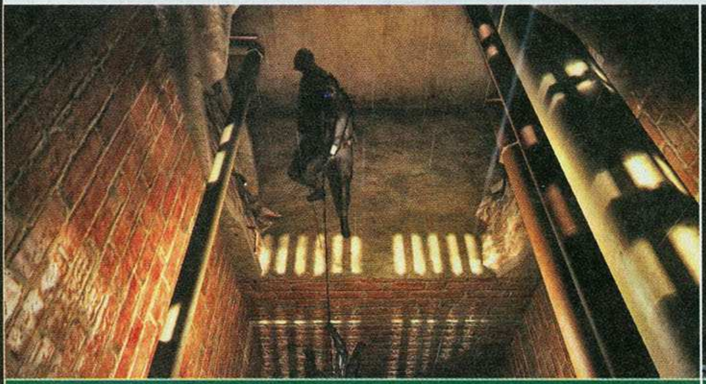
Dunkel ins Licht

In **Doom 3** kämpfen Sie gegen Zombies, in **Half-Life 2** gegen Combine-Soldaten. Hier sind Glühbirnen, die ihr grelles Licht in Räume werfen, Ihre schlimmsten Feinde. Weil Sam als Einzelperson hinter feindlichen Linien einer Übermacht gegenübersteht, darf niemand seine Anwesenheit bemerken. Oberstes Gebot lautet daher: Alles ausknipsen, was hell macht. Gleich danach kommt: Psst!

In den Vorgängern ließen sich Lichtquellen kaputt schießen.

Ob kooperativ oder gegeneinander, zusammen sind sie stark: mehr Spieler

Premiere in der Splinter-Cell-Serie: Ein kooperativer Zweispieler-Modus erlaubt ein gemeinsames Schleichen durch Missionen. Auch der aus Teil 2 bekannte Versus-Modus ist wieder dabei – sinnige Verbesserungen im Detail und sechs neue Karten inklusive.





KOOPERATIV

Worum geht's?
Zwei Spieler machen sich gemeinsam an die Arbeit in vier Missionen, zum Beispiel eine Bombe zu finden, die Terroristen zwischen Zügen in einem Tunnel versteckt haben. Die Aufträge ähneln stark denen aus der Einzelspieler-Kampagne, allerdings mit ein paar Unterschieden. Viele Situationen setzen Teamwork voraus: So lassen sich hohe Mauern nur mit einer Räuberleiter erklimmen, anschließend kann der zurückgelassene Agent am Partner hinaufklettern.

Pro und Contra
- + „Ich mach das Licht aus, du schleichst dich von hinten an die Wache heran!" Gemeinschaftliches Austricksen der Feinde bereitet vor allem dann Spaß, wenn sich die Spieler zusammen in einem Raum befinden oder zur Kommunikation ein Headset verwenden.
- – Der Einsatz der kooperativen Manöver (beispielsweise Räuberleiter) ist fest vorgeschrieben; strategischer Raum zum Ausprobieren existiert kaum.
- – Ein Fehler und die Mission muss aufgrund der fehlenden Speicherfunktion erneut gestartet werden.
- – Vier Karten plus Tutorial sind zu wenig. Talentierte Agenten schaffen die Aufträge an einem Abend und hoffen dann auf Online-Nachschub.

Fazit
Die Einzelspieler-Kampagne ist deutlich spannender und ausgereifter als die kooperativen Aufträge. **Splinter Cell** bleibt eben in erster Linie ein Spiel für Solo-Agenten.

VERSUS

Worum geht's?
Den Versus-Modus kennen Sie vielleicht aus **Pandora Tomorrow**: Hier kämpfen zwei Teams mit unterschiedlicher Ausrüstung gegeneinander. Auf der einen Seite die flinken Agenten, die mit lähmenden Waffen (Elektroschocker, Blendgranate etc.) ausgerüstet versuchen, in einen Gebäudekomplex einzudringen und dort ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Die Söldner – das ist die andere Partei – müssen die Eindringlinge mit Schnellfeuergewehren stoppen.

Pro und Contra
- + Neben überarbeiteten Versionen der sechs Karten aus Teil 2 sind weitere sechs hinzugekommen: ein Bunker, eine Fabrik, ein Museum, ein Hotel, ein Bahnhof und ein verlassenes Waisenhaus. Ubisoft verspricht zudem Nachschub in Kürze.
- + Sinnvolle Detailänderungen führen zu erhöhter Komplexität und fördern das Teamwork: Es ist nun möglich, den Mitspieler zu heilen oder ihm Gegenstände zu überreichen. Davon gibt's übrigens auch ein paar neue, beispielsweise die Gasmaske für Söldner.
- – Zwar sind auch Matches mit zwei Spielern möglich, doch das teambasierte Spielprinzip ist auf vier Teilnehmer ausgelegt.
- – Die Grafik wurde nicht auf den neuesten Stand gebracht: Der Versus-Modus basiert noch immer auf der veralteten, für **Splinter Cell** angepassten **Unreal**-Engine.

Fazit
Die behutsamen Verbesserungen machen den ohnehin schon spannenden Versus-Modus noch einen Tick genialer. Nur die Grafik fällt im Vergleich zum Hauptspiel stark ab.

Solche Metzgermethoden haben in **Chaos Theory** an Wirksamkeit eingebüßt: Statt wie vorher zersplitterte Lampen kopfkratzend zur Kenntnis zu nehmen, vermuten die Gegner diesmal einen Eindringling und gehen mit entsichertem Gewehr und Taschenlampe auf die Suche. Und dann ist es bis zum Quickload nicht mehr weit …

Ihre Gegenmaßnahme heißt „OCP-Bestrahlung", die Sie nicht verstehen, sondern nur benutzen müssen. Der alternative Feuer-Modus Ihrer schallgedämpften Pistole löst, auf elektronische Geräte gerichtet, eine Art Kurzschluss aus: Überwachungskameras geben ein letztes Quietschen von sich und dann den Geist auf; Lampen flackern surrend und erlöschen schließlich. Für den Feind sieht das aus, als hätte der Elektriker geschlampt:

> Woanders kämpfen Sie gegen Monster, hier sind Glühbirnen Ihre schlimmsten Feinde.

Während die Gegner über die nicht funktionierende Technik schimpfen, nutzen Sie die Dunkelheit zum Vorbeischleichen. Der Clou ist, dass die ausgeschalteten Geräte nach einigen Sekunden wieder funktionieren. Das weckt weniger Verdacht, schafft aber Zeitdruck. Also: Trödeln Sie nicht lange und nehmen Sie gefälligst die Beine in die Hand!

Woanders verhalten sich die Gegner nicht wie clevere Menschen, sondern wie Schimpansen, die stur ihre antrainierten Verhaltensmuster abspulen.

Erblicken die NPCs etwa eine offene Tür, so macht sich sogleich Chaos breit: „Hey, die Tür war vorher noch geschlossen!", hallt es durch den Raum. Die Theatralik wirkt aufgesetzt: Dass besagte Tür vielleicht auch von einem der Ihren offen gelassen wurde, kommt den paranoiden Aufsehern niemals in den Sinn.

Gipfel der Beklopptheit ist, wenn sich die gegnerischen Figuren – vom Verfolgungswahn getrieben – auf die Jagd nach Sam machen und dabei ihre Taschenlampen in die Dunkelheit schwenken, statt doch einfach mal die Lichtschalter zu betätigen, die – ganz nach Norm – in der üblichen Höhe angebracht sind.

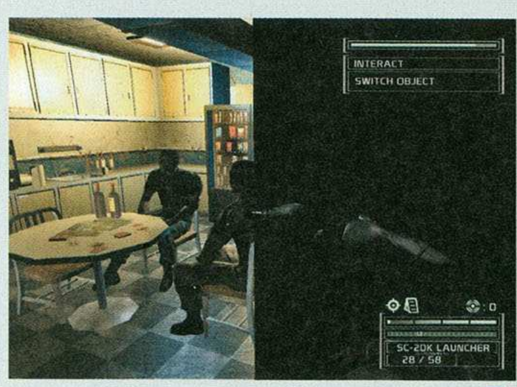
Gesparte Stromkosten

Nie hatte es Sam Fisher so leicht, unbemerkt durchs Feindgebiet zu kommen: Viele Schauplätze sind von vornherein in Dunkelheit gehüllt. Das wäre an sich kein Problem, wenn die Entwickler stets begründen würden, warum ganz normale Menschen leben und arbeiten wie Vampire. Es gibt diese Begründung zwar in der Mission in New York, die während eines Stromausfalls stattfindet, und auch bei jener Mission, die sich in der Nähe eines Leuchtturms bei Nacht und Gewitter abspielt.

Bei den restlichen Aufträgen fragt man sich jedoch pausenlos,

Licht- und Schattenseiten

Wie ist es zur Wertung von 86 Punkten gekommen? Diese sechs Aspekte waren ausschlaggebend.



Humorvolle Dialoge +
Wachmänner, die nichts ahnend über Gott und die Welt philosophieren, während sich der Held heranschleicht, gehören mittlerweile zu jedem Actionspiel. Doch nirgendwo sind die Dialoge so voller Witz wie in **Chaos Theory**. Die Folge? Sie werden minutenlang im Dunkeln verharren, nur um zu lauschen. Manchmal bekommen Sie auf diese Weise sogar wertvolle Hinweise wie Sicherheitscodes.



– Strikte Linearität
Im Grunde seines Quellcodes ist **Chaos Theory** trotz anders lautender Versprechungen der Entwickler ein lineares Spiel. Den Anspruch der Nichtlinearität erfüllen die Lüftungsschächte nur bedingt, da sie schlicht als Abkürzung dienen oder im schlechtesten Fall sogar Verwirrung stiften: Regelmäßig entdeckt man besagte Schächte erst im späteren Spielverlauf und landet dann unversehens am Levelanfang ...



Großer Detailreichtum +
In Peru schlagen die Wellen gegen die Felsen am Strand und das Licht eines Leuchtturms dringt tapfer durch Unmengen von Regentropfen. In Südkorea lecken Flammen aus den Ruinen zerstörter Häuser, draußen rattern tonnenschwer die Panzer durch Straßen. Der Detailreichtum, den die Levels in **Chaos Theory** aufweisen, beschwört eine realistische, beklemmende Atmosphäre herauf.



– Nutzloses Hightech-Spielzeug
Viele der Hightech-Geräte lassen sich kaum sinnvoll einsetzen: So verschießt Sam per alternativen Feuer-Modus eine Minikamera, die sich an Wände haftet. In der Theorie lassen sich dann Geräusche auslösen, die den Gegner anlocken, der, sobald er in Reichweite ist, vom ausströmenden Gas betäubt wird. Bloß: Anstatt die Köpfe neugierig in Richtung Minikamera zu stecken, eröffnen die Feinde sofort das Feuer.



Innovative Schleichaktionen +
Chaos Theory ist nicht der innovativste Schleich-Shooter, der je erschienen ist; doch vereinzelt legen die Entwickler so viel Einfallsreichtum an den Tag, dass man vor Vergnügen in die Hände klatschen möchte. Als Beispiel sei Sams Besuch in einem japanischen Badehaus genannt, wo er durch das Umlegen eines Hebels für Dampf sorgt, damit er unbemerkt an den Wachen vorbeischleichen kann.



– Unglaubwürdiges Spieldesign
Man kann jedem Ego- und Taktik-Shooter fehlenden Realismus ankreiden, wenn er nicht gerade **Operation Flashpoint** heißt. Doch das ist nicht Sinn der Sache, denn vor allem zählt der Spielspaß. Leider erlaubt sich **Chaos Theory** einige Schnitzer, die zu ignorieren schlicht unmöglich ist. Der größte: Warum ist es überall stockdunkel? Wohnen Sie auch so wie die Herren auf dem Screenshot?

ob die Figuren an einer Lichtallergie leiden: Ein koreanischer Offizier hockt vor einer funzeligen Schreibtischlampe, doch dahinter erstreckt sich Schwärze; Wachen patrouillieren in einem Haus, das mit seinen düsteren Ecken und Winkeln einer Geisterbahn gleicht; in einem Regierungsgebäude sind die leuchtenden Computerbildschirme beinahe die einzige Lichtquelle, während sich über den Rest lange Schatten legen. Das ist unrealistisches Leveldesign, krampfhaft aufs Schleichen in der Dunkelheit zugeschnitten.

Messer ge-, Spiel entschärft

Wenn nur wahnsinnige zehn Millimeter Dunkelheit zwischen Sam und seinen Gegnern liegen, schwitzen Sie Flüsse: Schrillt gleich der Alarm, donnern gleich erste Schüsse? Oder zucken die Suchenden mit den Achseln in dem Glauben, doch keinen Schatten gesehen zu haben, und kehren wieder auf ihren Posten

> Chaos Theory vergibt Krachmachern: Ein Alarm bedeutet noch nicht „Game Over".

zurück? Die Versteckspiele fühlen sich oftmals an, als würde man mit Rasierklingen jonglieren: Eine falsche Bewegung und alles fliegt auf.

Doch **Chaos Theory** vergibt lärmenden Agenten eher als die beiden Vorgänger. Ein ausgelöster Alarm bedeutet glücklicherweise noch nicht das „Game Over". Erst beim dritten Mal raunt Ihnen Ihr Vorgesetzter Lambert ärgerlich ins Ohr, dass der Auftrag gescheitert ist. Perfektionisten versuchen trotzdem einen „sauberen" Abschluss, denn jeder Alarm verschlechtert Ihre Abschlussbewertung.

Zusätzlich zu den entschärften Missionsbedingungen erleichtert das neue Messer Ihre Schleicharbeit: Ein Mausklick reicht und der Widersacher ist hin. Ob Sie von hinten oder von vorn angreifen, spielt dabei keine Rolle, solange sich das Opfer in Armlänge befindet. Auch hier gilt: Jeder Niedergestochene, sei es nun Bösewicht oder Zivi-

HAURUCK Bewusstlose Gegner sollten Sie nie im Licht liegen lassen, denn die erste Patrouille würde sofort Alarm schlagen.

list, verdirbt den Meisterspion-Status. Wer Missionen mit 100 Prozent abschließen will, muss Verstecken spielen statt um die Ecke bringen.

Das Messer erweist sich als praktisches Werkzeug, der Rest führt – und das ist eine alte **Splinter Cell**-Krankheit – wieder ein Nischendasein. Spielzeuge wie Rauch- und Blendgranaten, Elektroschocker oder Gasmunition brauchen Sie selten bis gar nicht. Behutsames Vorgehen ist immer die bessere Wahl. Erst zum Ende hin werden Sie zu ernsthaften Konfrontationen mit dem Gegner gezwungen und dann macht Ihnen die komplexe Steuerung in Verbindung mit der (in diesem Fall) zu guten KI das Leben schwer: Erstens ist es verdammt mühsam, eine Splittergranate im richtigen Winkel ins gegnerische Versteck zu werfen, während einem Kugeln um die Ohren zischen, zweitens reagieren die Feinde wie echte Profis und hechten in Sekundenschnelle in Deckung. Es geht in solchen Situationen nichts über Sams Wundergewehr namens SC-20K Launcher.

Dünne Spieldesign-Äste

Hoch und heilig haben es die Entwickler versprochen: **Chaos Theory** soll nichtlinear werden. Und sie haben ihr Wort gehalten. Leider ist der Grad der Komplexität auf Erstklässler-Niveau. So können Sie in jedem Level sicher sein, statt durch die Tür auch mittels Lüftungsschacht ins Gebäude zu kommen, was Ihnen ein paar Minuten Zeitersparnis sowie das Gefühl einbringt, ein richtig professioneller Superspion zu sein. So viel zu den vielfach angepriesenen Verzweigungen.

Ähnlich simpel sind die dynamischen Missionsziele. Einmal wird von Ihnen als sekundäres Missionsziel verlangt, die Identität einer Person herauszufinden, indem Sie etwa in Schubladen stöbern oder einen PC nach Daten durchforsten. Sie können



MENSCHLICHER SCHUTZSCHILD

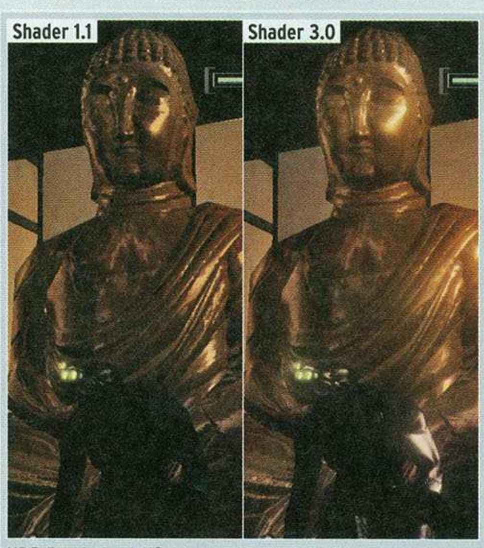
Wenn's hart auf hart kommt, schreckt auch der rechtschaffene Sam nicht vor Terrormethoden zurück: Er schnappt sich beispielsweise Gegner und verwendet sie als menschliche Schutzschilde. Die Angreifer werden zwar ihre Waffe auf Sam richten, sich aber das Feuern verkneifen aus Angst, die Kollegen zu verletzen. Sam dagegen hat freie Bahn. Bloß das Schritttempo ist in dieser Stellung stark eingeschränkt.

Fisher-Technik: Haben Sie so etwas schon mal gesehen?

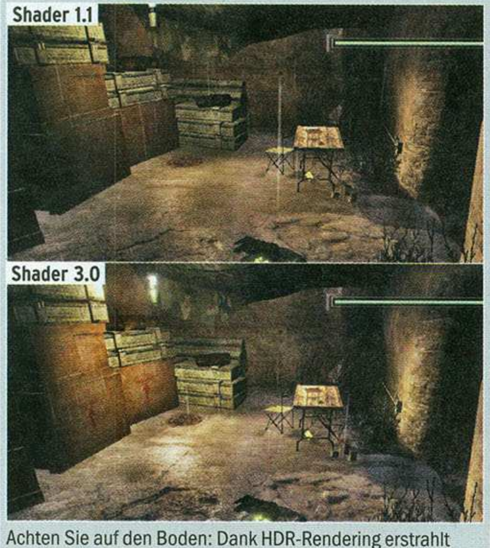
Die Unreal-Engine war gestern, die Zukunft heißt SCX. Wer eine Geforce6-Grafikkarte im Rechner hat, darf im Optionsmenü den Shader 3.0 aktivieren. Gegenüber der alten Shader-Version 1.1 ergeben sich dadurch folgende Verbesserungen:



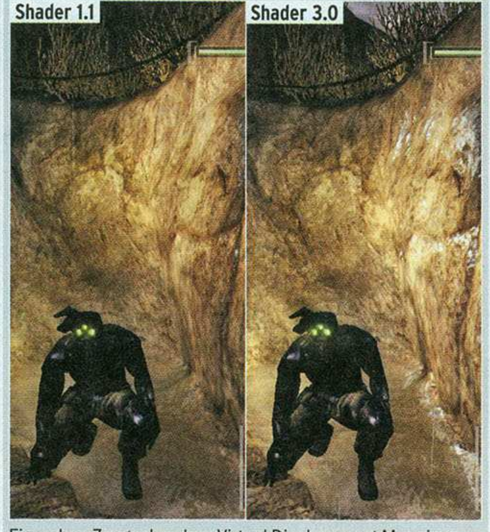
Kommen Parallax Maps statt Normal Maps zum Einsatz, so weisen die Bambusstäbe plastische Rundungen auf.



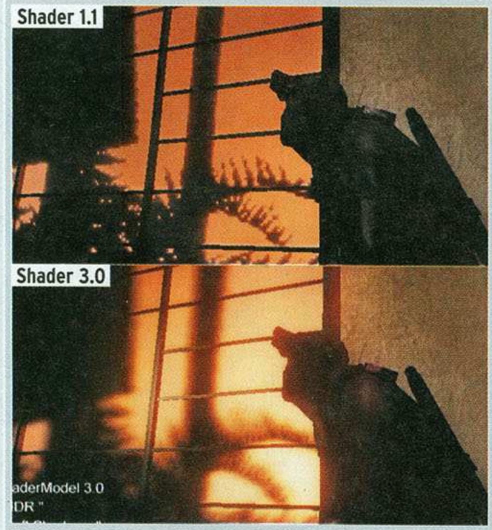
HDR-Rendering heißt hier das Zauberwort: Licht wird realistisch in der glänzenden Buddha-Figur reflektiert.



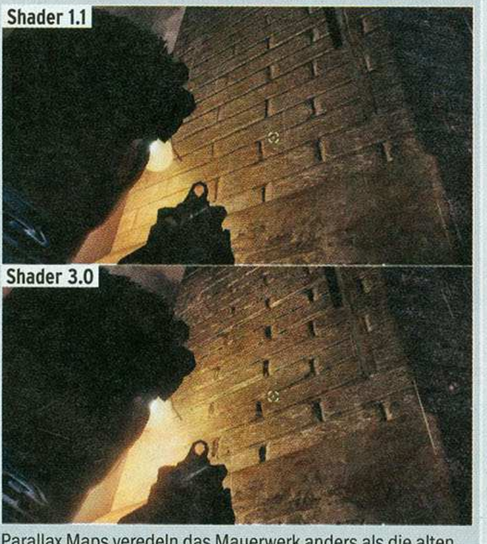
Achten Sie auf den Boden: Dank HDR-Rendering erstrahlt dieser in mehreren Helligkeitsabstufungen.



Ein wahrer Zungenbrecher: Virtual Displacement Mapping lässt die Felswand feucht vom Regen erscheinen.



Weiche Konturen statt grober Pixel-Ecken: Shader 3.0 verleiht den Schatten ein organischeres Erscheinungsbild.



Parallax Maps veredeln das Mauerwerk anders als die alten Normal Maps mit einem realistischen Tiefeneffekt.

das tun und sich ein verbales Schulterklopfen Lamberts sowie Zusatzpunkte fürs Abschlusszeugnis abholen. Sie können es aber auch lassen und stattdessen Ihre ganzen Energien in die Erledigung des Hauptziels stecken. Das Sekundärziel verwandelt sich dann in dem darauf folgenden Auftrag zu einer Hauptaufgabe, hier: die Nummernschilder verdächtiger Wagen scannen. Als netter Bonus gehen solche Miniverzweigungen locker durch, aber zum erneuten Durchspielen regen sie entgegen der Behauptung auf der offiziellen Feature-Liste nicht an.

Adrenalinförderung

In **Chaos Theory** schleichen Sie überwiegend im mittleren Pulsbereich: sich von hinten dem Gegner nähern, Schwitzkastengriff, Körper in dunkler Ecke abladen. Das ist Ihr Agentenalltag. Doch von Zeit zu Zeit erleben Sie auch Situationen, die, würden sie in dichterer Folge auftreten, dem dritten Teil locker über 90 Spielspaßpunkte eingebracht hätten. Ein „Magic Moment" soll an dieser Stelle genannt werden, der Rest muss zur Aufrechterhaltung der Spannung verschwiegen werden. Wer sich gänzlich überraschen lassen möchte, hört hier zu lesen auf und springt gleich zur nächsten großen Zwischenüberschrift.

> Mehr „Magic Moments" hätten Chaos Theory über 90 Punkte eingebracht.

Die entsprechende Szene spielt sich in einem Regierungsgebäude ab. Sie nehmen einen Eingang, von dem vermutlich niemand sonst weiß, dass er überhaupt existiert. Dann hüpfen Sie über die Wand statt die Tür zu benutzen und klammern sich an einem Rohr an der Decke fest. Unter Ihnen verläuft ein Gang, in dem eine Putzkraft fröhlich pfeifend ihren Job verrichtet: Besen vor und zurück, vor und zurück ... bis Ihnen plötzlich klar wird, dass sich im gewischten Marmorboden die Decke zu spiegeln beginnt! Schnell drücken Sie die Richtungstaste – bloß weg hier! –,

Gymnastik für Fortgeschrittene

Wie entlegen ein Winkel im Level auch ist: unerheblich. Fisher turnt wie ein Weltmeister und kommt überall hin.

Abseilen
Wenn ein Sprung nach unten gebrochene Knochen bedeuten würde, empfiehlt Chaos Theory automatisch die Benutzung des Seils.

Bodenrolle
Wenn Sie im Laufen „C" drücken, führt Fisher eine Bodenrolle aus, die ihn gegenüber feindlichen Schüssen weniger verwundbar macht.

Festhalten
Das Festhalten an Mauervorsprüngen gehört in jedes vernünftige Action-Adventure – und natürlich auch in Chaos Theory.

Hochklettern
Jemand sollte den Terroristen mal raten, zugunsten ihrer Sicherheit auf die Anbringung von Abflussrohren zu verzichten.

Spagat
Liegen Wände eng beieinander, so klemmt sich Fisher mit den Füßen dazwischen. Das Opfer unter ihm ahnt nichts ...

Abhängen
An Röhren klammert sich Fisher fest, um den Feind von oben zu greifen.

da hangelt sich Sam mit nervenaufreibender Langsamkeit nach vorne, während die glatt polierte Fläche im Rhythmus des Wischmopps unter ihm anwächst.

Realistischer Raumklang

Jedes Geräusch kann über Erfolg oder Niederlage entscheiden. Wer einen Mucks macht, alarmiert sofort die Wachen. Ein Balken am unteren Bildschirmrand zeigt den von Sam verursachten Lärm an; übersteigt dieser das Limit, weiß der Gegner Bescheid und löst im schlimmsten Fall den Alarm aus. Besagtes Limit verschiebt sich von links nach rechts, abhängig von den aktiven Hintergrundgeräuschen. Dröhnt ein Radio, läuft ein Fernseher oder hämmert eine Maschine, so sprinten Sie unerkannt über harten Untergrund. Ist alles ruhig, sollten Sie besser in geduckter Haltung über weiche Oberflächen, etwa Teppiche, tapsen. Wie schon in den Vorgängern regulieren Sie das Bewegungstempo via Mausrad.

Sämtliche Sounds klingen so realistisch, dass man sie im eigenen Zimmer vermutet. Schön auch der EAX-Raumklang: Durch verschlossene Türen schallen die Effekte hohl,



ERWISCHT! Auf den Straßen von Seoul toben Kämpfe. Und Sam ist, sobald er unter eine leuchtende Straßenlaterne schreitet, mittendrin.



KLETTERMAX Mit ein bisschen Fingerspitzengefühl lassen sich problemlos verschlossene Türen aufsperren, doch nichts macht mehr Spaß als die Lausbubenmethode: über Zäune.



AUSGETRICKST Die Taste „V" lässt Sam pfeifen. Das lockt Gegner auf die falsche Fährte. Sie können sich von hinten anschleichen, während Ihr Opfer dem Geräusch nachgeht.



HACKER Alle paar Minuten trifft Sam auf herumstehende Computer, mit denen sich beispielsweise Sicherheitskameras deaktivieren lassen.

in einer Halle werden sie von einem Echo begleitet. Und wenn die ersten Kugeln fliegen, Glasscheiben zersplittern und Blendgranaten hochgehen, zuckt man unwillkürlich unter der mächtigen 5.1-Wucht zusammen.

Sound von höchster Qualität

Die Sprachausgabe ist – jedenfalls in der getesteten englischen Version – phänomenal gut geworden. Michael Ironside spricht Sam Fisher mit einem solchen Temperament, dass man ihm die Rolle des zynischen Meisterspions, der Frauen wie Schnee in der Sommersonne schmelzen lässt, ohne Zögern abnimmt.

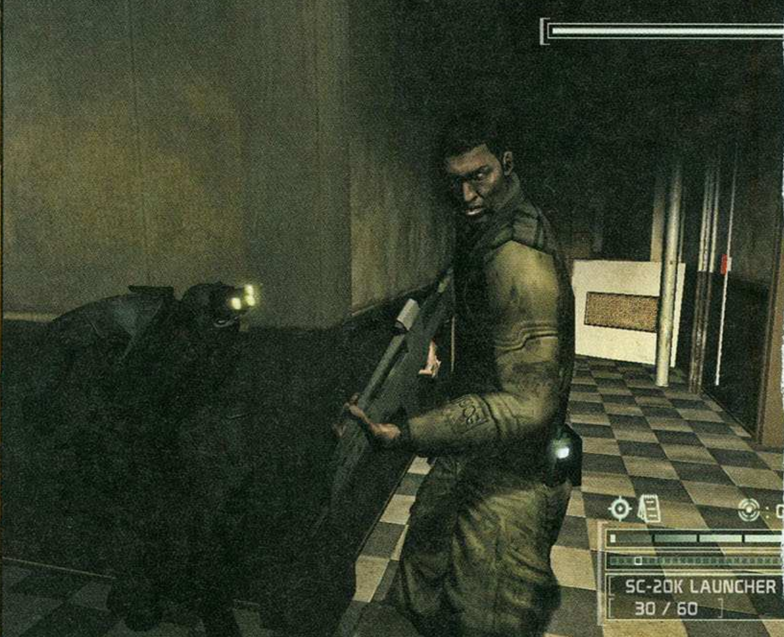
Tatsächlich gehören die Dialoge zu den stärksten Punkten des ganzen Spiels. Unterhalten sich zwei Wachmänner in gebrochenem Englisch, dann ist das mindestens lustig. Doch nichts erreicht die Qualität des schwarzen Humors, der entsteht, wenn Sam einen Gegner mit vorgehaltenem Messer zum Frage-und-Antwort-Spiel „überredet". Die an Gemeinheit nicht zu überbietenden Drohungen Fishers, gepaart mit den ängstlichen Antworten des Opfers, könnte man als Hörspiel verkaufen.

Musik von einem Meister

Die Entwickler müssen sich zwar den Vorwurf gefallen lassen, beim Spieldesign leicht geschlampt zu haben: Die Spannungskurve sackt öfter ab, als sich das ein Top-Spiel vom Schlage eines **Splinter Cell** erlauben dürfte. Perfekt gelungen ist neben der Sound-Kulisse aber auch die Musik. Die hat sich der Musiker Amon Tobin ausgedacht und man möchte ihm zum Dank die Hand reichen. Sein Soundtrack enthält simple Melodien, die von vertrackten Rhythmen getragen werden und eine beinahe hypnotische Qualität erreichen. Sie lassen **Chaos Theory** erst das sein, was es sein möchte: ein moderner Schleich-Shooter, dessen Atmosphäre die Löcher stopft, die kleine Fehler im Spieldesign hinterlassen haben. (tw)

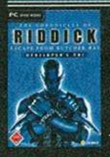


LASS STECKEN Wozu erst umständlich die Kerze ausblasen, um im Dunkeln zu schleichen, wenn das neue Messer kurzen Prozess macht?

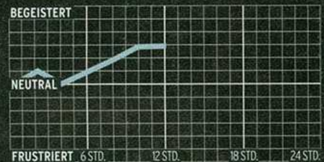


ÜBERLEGENHEITSGEFÜHL Aus solchen Situationen bezieht das Spiel seinen Reiz: Der Gegner wähnt einen Eindringling und sucht diesen verzweifelt. Und Sie sind der Jäger.

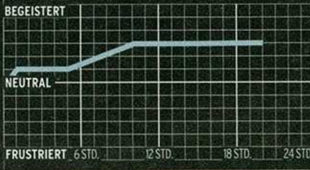
IM WETTBEWERB

 CHRONICLES OF RIDDICK TEST IN PCG 01/05	 THIEF: DEADLY SHADOWS TEST IN PCG 07/04	 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY TEST IN PCG 05/05
TECHNIK		
GUT (88%)	**GUT** (86%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Aufwendige Licht-und-Schatten-Effekte + Texturen mit deutlich sichtbarer Struktur + Krachige 5.1-Soundeffekte − Übertriebene Glanzeffekte − Wenig Physik-Elemente	+ Fortschrittliche Licht-und-Schatten-Effekte + Realistischer Raumklang + Textur-Update verbessert Grafik + Realistische Animationen − Katastrophal schlechte Partikeleffekte	+ Top-Texturen, lebensechte Models + Wuchtige 5.1-Effekte + Viele Grafikeinstellungsmöglichkeiten − Shader 3.0 benötigt High-End-Hardware − Übertriebene Glanzeffekte
ATMOSPHÄRE		
GUT (89%)	**SEHR GUT** (91%)	**GUT** (88%)
+ Vin Diesel als brummiger Actionheld + Meisterhafte Synchronsprecher + Dunkle Umgebung, düstere Stimmung + Spannende Schleichaktionen − Rollenspiel-Quests wirken aufgesetzt	+ Stilvolle Zwischensequenzen + Atmosphärische Dialoge + Gruselige Stimmung dank Sound-Kulisse + Beklemmende Dunkelheit + Verwinkelte Mittelalterbauten	+ Sam Fisher als sympathischer Held + Unheimliche, düstere Stimmung + Lebensecht wirkende Soundeffekte − Viele Levels sind übertrieben dunkel − Teilweise unrealistisches Leveldesign
SPIELDESIGN		
GUT (85%)	**GUT** (87%)	**GUT** (86%)
+ Abwechslung dank Adventure-Elementen + Ordentliche Gegner-KI + Wahlweise schleichen oder schießen − Nerviger Wechsel zur Nachtsicht − Regelmäßige Ladepausen	+ Glaubwürdig dargestellte Levels + Große Areale wecken Erkundungsdrang + Viele optionale Kurzmissionen − Langwierige Dietrichfummelei − Teilweise lange Wartezeiten beim Schleichen	+ Spannendes Herumgeschleiche + Abwechslungsreiche Missionsschauplätze + Hervorragende geskriptete Ereignisse − Wege sind stark vorgeschrieben − Kaum Innovationen gegenüber Vorgänger
MULTIPLAYER		
NICHT VORHANDEN	**NICHT VORHANDEN**	**SEHR GUT** (90%)
		+ Sechs zusätzliche Versus-Karten + Kleine, aber feine Versus-Verbesserungen + Geniales teambasiertes Versus-Spiel − Kein Engine-Update im Versus-Modus − Kooperativer Modus wirkt unfertig
SPIELSPASS		
GUT (86%)	**GUT** (88 %)	**GUT** (86%)

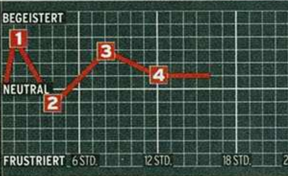
MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 12 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 16 Stunden



1 Keine weitere Mission ist so stimmungsvoll wie die erste im Leuchtturm: Sound-Kulisse, Grafik und Spannungsaufbau sind perfekt gelungen.



2 Hangeln, schleichen, überfallen – der Agentenalltag wirkt auf die Dauer etwas ermüdend. Doch die hervorragenden Dialoge und Schauplätze halten bei der Stange.



3 Jede Mission ist optisch ein kleines Kunstwerk, außerdem häufen sich innovative Schleichideen. Fällt nie ab: die Qualität der grandiosen Dialoge.



4 Die Story-Situation spitzt sich zu; das Ende ist schließlich unrealistisch wie ein James-Bond-Film. Deshalb gilt: Hirn ausschalten und versuchen, Spaß zu haben!

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel

RAM ▼

128 MB	256 MB
Unzumutbar	Akzeptabel
512 MB	**1.024 MB**
Optimal	Optimal

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Die Spitzenoptik des neuen **Splinter Cell**-Teils hat ihren Preis. Für alle Details benötigen Sie mindestens eine Radeon 9800 Pro/Geforce 5950 Ultra. Schwächere Pixeltriebwerke entlasten Sie optimal durch eine Reduktion der Auflösung sowie einen Verzicht auf das „Specular Lighting".

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

CA. € 45,-
31. MÄRZ 2005

THOMAS WEISS

„Wechselbad mit Sam Fisher: Eine Mission lässt mich jubeln, eine andere wieder kalt."

Mit **Chaos Theory** ist mir Heimlichtuer Fisher richtig ans Herz gewachsen: Nie hat er coolere Texte gesprochen, nie sah er dank Shader-Schminke realistischer aus. Blöd ist, dass die Level-Qualität nicht die der Dialoge und der Grafik erreicht. Die Abstände zwischen den Herzklopfmomenten sind zu groß, denn in vielen Missionen wird die Von-hinten-anschleichen-und-ausknocken-Methode zur Routine. Es ist, nach Teil 1 und 2 und nun auch **Chaos Theory**, an der Zeit für eine richtige Innovation. Bis dahin spiele ich mit großem Vergnügen „Versus" im Mehrspieler-Modus; auf die umständlichen kooperativen Missionen kann ich verzichten.

BENJAMIN BEZOLD

„Der frische Fisher, Messer und Missionen – alles top. Bloß der kooperative Modus nicht."

Nach der grandiosen Ouvertüre am Leuchtturm hätte ich vor Freude fast geweint. Dermaßen viel Spaß hatte ich mit Sam Fisher noch nie. Dann schwankt die Motivationskurve: Einige Missionen plätschern belanglos vor sich hin, doch zum Ende hin wird's wieder richtig nervenaufreibend. Neben der prächtigen Grafik hat es mir das Messer als beste Spielneuerung angetan. Endlich kann Sam auch von vorne attackieren, ohne gleich ins Gras zu beißen. Weniger Gegenliebe bringe ich dem kooperativen Mehrspieler-Modus entgegen, dessen Spielbarkeit und Umfang weit hinter meinen Erwartungen zurückbleiben.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Studionote: Sehr gut
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Filmreife, genial gesprochene Dialoge
+ Charismatischer Hauptdarsteller
+ Spannende Schauplätze in Hightech-Grafik
− Wenig Neues, ziemlich strikte Linearität
− Unfertig wirkender kooperativer Modus

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	Grafik	Gut (88)
	Sound	Sehr gut (95)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Sehr gut (90)

MARKEN MAINBOARDS



Wir verwenden ausschließlich Markenmainboards folgender Hersteller: ASUS, MSI, Gigabyte und DFI



Windows XP Home zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!



GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE

BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE

ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:







Office 2005 VK 69.90€ + Privacy Protector Plus VK 29.99€ + MailVirus Blocker VK 9.99€ + SeeYa! 2 VK 19.99€










Aquarium 2.0 Deluxe (Ashampoo-Edition) VK 12.99€ + WinOptimizer Platinum Suite VK 39.99€ + Power UP XP VK 39.99€ + Uninstaller Suite VK 39.99€ + Photo Illuminator 2 VK 49.99€ + CD Recording Suite 4 VK 24.99€

PC-KONFIGURATOR

Mit unserem Wunsch-PC Konfigurator können Sie sich Ihren PC nach Ihren eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen schnell und einfach, Online selbst zusammenstellen.

Sie möchten ein anderes Motherboard, mehr Arbeitsspeicher oder ein zusätzliches Laufwerk? Bei uns kein Problem!

Und das immer zu dem besten Preis!

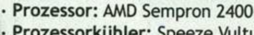


Zertifizierter Bonitrus Trusted Trader in der Gemeinschaft wirtschaftlich geprüfter und zuverlässiger Handelspartner.

MARKEN-SOFTWARE IM GESAMTWERT VON:

337,-[81] €

AMD Sempron 2400+



UNSER ABSOLUTER PREISHIT!

- Prozessor: AMD Sempron 2400+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: MSI KM3MV
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 52xCD-Rom Benq
- Gehäuse: 350W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

229,- €

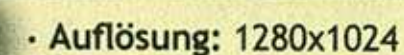
AMD Sempron 3000+



- Prozessor: AMD Sempron 3000+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: MSI KM3MV
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 8xDVD-Brenner
- Gehäuse: 350W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

299,- €

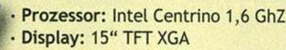
19"TFT Proview CY-65



- Auflösung: 1280x1024
- Pixelabstand: 0.294mm x 0.294mm
- Pixeltakt: 135Mhz
- Farben: 16.7 Mio.
- Auflösung: 1280x1024
- Helligkeit: 250 cd/qm
- Kontrast: 500:1
- Reaktionszeit: 25ms

276,-[90] €

Laptop Intel Centrino 1,6 GhZ

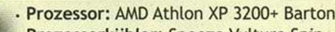
- Prozessor: Intel Centrino 1,6 GhZ
- Display: 15" TFT XGA
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM PC333
- Festplatte: 40GB
- Grafikkarte: 128MB ATI Mobility Radeon 9700
- Laufwerke: DVD-Multibrenner inkl. Nero
- Besonderheiten: Li-ion Akku, 3xUSB 2.0, PCMCIA, 56k-Modem, 10/100 LAN, WLAN Intel Mini-PCI, 1x IEEE 1394

999,- €

Topqualität zum Spitzenpreis!

Lahoo liefert Ihnen den optimalen Mix für Ihr tägliches PC-Vergnügen. **In jeder Beziehung.** Für individuelle Ansprüche. Und für jeden Geldbeutel. Denn wir verbinden Top-Qualität mit stets attraktiven Preisen. Wir kalkulieren knallhart im Sinne unserer vielen zufriedenen Privat- und Unternehmenskunden. Bei uns zahlen Sie stets nur das, was Sie tatsächlich benötigen. Und keinen Cent zu viel für eine zu opulente Ausstattung oder für nicht erforderliche Servicepakete und sonstige Zusatzkosten, die sich im Kleingedruckten verstecken. Vergleichen Sie doch einmal unsere Angebote mit denen unserer Mitbewerber. Sie werden staunen! Über ein Preis-Leistungsverhältnis, das einfach bei jedem einzelnen Modell stimmt.





AMD Athlon XP 3000+

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI K7N2 Delta L
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB ATI Radeon 9550Se+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,5xPCI,5.1 Kanal Sound, 1xAGP8x

429,- €

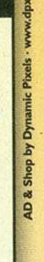
AMD Athlon XP 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3200+ Barton
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600+TV-Out+DVI
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0,5xPCI,6 Kanal Sound, 1xAGP8x

599,- €



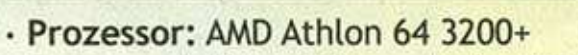


AMD Athlon 64 3200+

- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Artic Silencer 64
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600+TV-Out+DVI
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,5.1 Kanal Sound,3xPCI, LAN,1xAGP8x

649,- €

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600GT+TV-Out+DVI
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,5.1 Kanal Sound,3xPCI, LAN, 1xAGP8x

699,- €

AMD Athlon 64 3400+

- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3400+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6800+TV-Out+DVI
- **Laufwerke:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,3xPCI,5.1 Kanal Sound, 1xAGP8x

799,- €

AMD Athlon 64 3500+

- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3500+ NEU! Mit Sockel 939
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI RS480
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 256MB ATI Radeon X800PRO PCI Express
- **Laufwerke:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 550W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 8xUSB 2.0,3xPCI,6.0 Kanal Sound, LAN,1xPCI-Express 16x,SATA

999,- €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 07.00 - 19.00 Uhr

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg **Tel. (0 44 65) 944-0**

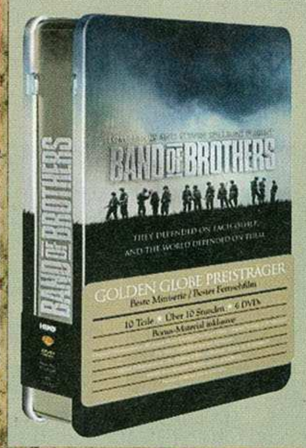
STAHLMONSTER In einigen Missionen leistet Ihrem Team ein Panzer Feuerunterstützung.

Brothers in Arms

Sperrfeuer und Flankieren: Mit dieser Taktik mischen Sie in Brothers in Arms das französische Hinterland gehörig auf.

Die Filmvorlage

Endlich zum ersten Mal im Free-TV: Band of Brothers, das inoffizielle Vorbild von Brothers in Arms



Am 25. März um 20:15 Uhr ist es so weit. Dann läuft bei RTL 2 das mit dem Golden Globe und sechs Emmys ausgezeichnete zehnteilige Weltkriegsdrama **Band of Brothers** an. Die von Tom Hanks und Steven Spielberg produzierte Min-Serie basiert genauso wie der Taktik-Shooter auf wahren Ereignissen und erzählt sogar beinahe dieselbe Geschichte. Mit dem Unterschied, dass in **Band of Brothers** nicht das 502. Fallschirmjäger-Regiment im Mittelpunkt steht, sondern das 506., das ebenfalls kurz vor dem Absprung über der Normandie abgeschossen wurde.



HECKENSCHÜTZEN Bäume und Sträucher eignen sich hervorragend als Deckung. Im Hintergrund erkennen Sie unseren Sherman-Panzer, der schwer getroffen wurde.



EINSATZBESPRECHUNG Statt Videosequenzen kommen lediglich Dialoge zwischen Ihren Teammitgliedern zum Einsatz, die Sie vor jedem Auftrag über die Lage informieren.

Am Ortseingang des französischen Städtchens St. Come-Du-Mont. Gerade eben haben Sie sich mit Ihren Kameraden noch über Superman und andere Helden unterhalten, als plötzlich die Hölle losbricht. „Köpfe runter!", brüllen Sie und kauern sich hinter ein paar Kisten. Eine deutsche Artilleriestellung schießt sich langsam, aber sicher auf Ihre Position ein. Obendrein haben an dem Haus gegenüber Wehrmachtssoldaten Stellung bezogen, die nur darauf warten, dass Sie Ihre Deckung aufgeben. Was also tun? Sie fackeln nicht lange und befehlen Team 1, die Infanteristen unter Sperrfeuer zu nehmen. Wenige Augenblicke später sind die Krauts eingeschüchtert und ziehen die Rübe ein. Jetzt muss es schnell gehen. Gemeinsam mit dem zweiten Trupp suchen Sie die Flanke und fallen den völlig überraschten Feinden (die gerade noch ein „Hilfe, wir werden alle sterben" herausbringen) in den Rücken. Doch die Gefahr ist längst nicht gebannt. Noch immer detonieren um Sie herum die Granaten. Wie ein Hase schlagen Sie und Ihre Gefährten Haken und stürmen auf das Geschütz zu. Ein Geschoss detoniert so dicht bei Ihnen, dass Sie die Wucht der Explosion zu Boden reißt. Als Sie wieder zu sich kommen, herrscht gespenstische Ruhe. Ihre Männer haben die Mörsercrew ohne Verluste ausgeschaltet. Gute Arbeit! Aber der Einsatz ist natürlich noch lange nicht zu Ende. Kaum erreichen Sie die Kirche, erhalten Sie per Funk die Meldung, ein Panzer rolle auf Sie zu. Dabei hatten Sie sich so auf ein warmes Bett gefreut ...

Bruchpiloten

Zeit zum Verschnaufen lässt Ihnen **Brothers in Arms** nicht. Denn es ist D-Day. In den frühen Morgenstunden dieses denkwürdigen Tages beginnt das Unternehmen Normandie. Eine gewaltige Flugzeugarmada hebt in England Richtung Frankreich ab. An Bord der Maschinen: Tausende amerikanische und britische Fallschirmjäger. Darunter auch Sie und das 502. Bataillon der 101. Luftlandedivision der US Army. Ihr Auftrag: Vertreiben Sie die Deutschen aus dem französischen Hinterland und erleichtern Sie dadurch die Landung der Alliierten an den Stränden. Kurz vor dem Ausstieg passiert es: Flak-Geschütze treffen Ihren Flieger. Panik bricht aus. Jeder versucht, so schnell wie möglich abzuspringen. Als Sie unten ankommen, stellen Sie fest: Der halbe Zug ist quer über das Gebiet verstreut. Jetzt heißt es erst einmal, die 13 Kameraden zu finden. Denn allein können Sie gegen den übermächtigen Feind reichlich wenig ausrichten. Kommt Ihnen die Story nicht ein wenig bekannt vor? Sollte Sie auch, sofern Sie die Mini-Serie **Band of Brothers** gesehen haben. Dieses Kleinod stand bei der Entwicklung nämlich Pate. Genauso wie **Der Soldat James Ryan** bei **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**. Dadurch fühlen Sie sich beinahe wie ein Protagonist aus dem Film, was die ohnehin sehr bedrückende Kriegsatmosphäre noch verstärkt. Einziger Unterschied zur Vorlage: **Brothers in Arms** endet mit der Einname der Stadt Carentan, **Band of Brothers** hingegen verschlägt die Truppe unter anderem noch in die Ardennen und nach Berchtesgaden.



ZWEI AUF EINEN SCHLAG Diese beiden deutschen Soldaten waren so eingeschüchtert, dass Sie nicht bemerkt haben, wie wir über die Flanke vorgerückt sind.



FIESER TRICK Haben Sie keine Bazooka zur Hand, klettern Sie einfach auf den Panzer, öffnen die Luke und werfen eine Handgranate hinein. Schon ist die Bedrohung gebannt.



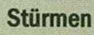
So befehlen Sie Ihre beiden Teams

Angriffsteam
Diese Jungs sind mit Maschinenpistolen ausgerüstet und eignen sich perfekt für einen schnellen Angriff über die Flanke. Mit der „Umschalt"-Taste wählen Sie das Team aus.

Feuerteam
Bevor das Angriffsteam vorrückt, demoralisiert diese Einheit den Gegner mit Sperrfeuer. Für den Nahkampf ist das Feuerteam aufgrund der Bewaffnung eher ungeeignet.



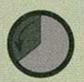

Sperrfeuer
Sobald Sie die Maus über einen Gegner ziehen, erscheint dieses Fadenkreuz. Es signalisiert, dass Sie die markierte Einheit mit Unterdrückungsfeuer in die Knie zwingen können.




Stürmen
Drücken Sie die rechte und linke Maustaste gleichzeitig, erteilen Sie den Befehl, die feindliche Stellung ohne Rücksicht auf Verluste zu stürmen. Ein sehr gefährliches Manöver.

Aggressivitäts-Icon



Dieses Icon zeigt den Gemütszustand der Gegner an. Normalerweise sind die Krauts sehr aggressiv, setzen Sie diese aber unter Sperrfeuer, färbt sich der Kreis grau, was bedeutet, dass die Feinde eingeschüchtert sind und nicht mehr schießen, bis die Anzeige wieder rot ist.




Sammeln
Ihr Team soll Ihnen folgen? Dann drücken Sie die Y-Taste und die Kameraden verlassen ihre Stellung und eilen herbei. Diesen Befehl erteilen Sie neben dem Sperrfeuer am häufigsten.




Deckung
Mit der X-Taste lassen Sie das Team Deckung suchen. Dieses Kommando ist besonders hilfreich, wenn Sie alleine vorrücken wollen, um beispielsweise die Lage zu checken.



KUGELHAGEL Das graue Kreissymbol über der gegnerischen Stellung bedeutet, dass der Gegner vor Angst zittert und nicht mehr zurückfeuern wird.

Kaum haben Sie Ihren Fallschirm abgelegt, stoßen Sie auf Staff Sergeant Mac Hassay. Seite an Seite pirschen Sie mit ihm durch die Nacht und sprengen Flak-Stellungen. Gameplay-Unterschiede zu **Call of Duty** bemerken Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Erst als Ihnen ein paar Minuten später Corporal Hartsock über den Weg läuft, vollzieht **Brothers in Arms** eine 180-Grad-Wendung und entpuppt sich als actionbetonter Taktik-Shooter. Denn jetzt haben Sie endlich einen Untergebenen gefunden, den Sie nach Herzenslust herumkommandieren dürfen. Von Mission zu Mission wächst Ihr Team übrigens auf die stattliche Zahl von sechs Leuten an, die in zwei Gruppen unterteilt sind. Ab und an nimmt sogar ein Panzer – hinter dessen MG Sie sich jederzeit klemmen dürfen – Befehle von Ihnen entgegen.

Einfacher geht's kaum

Erinnern Sie sich noch an **Hidden & Dangerous 2**? An sich ein gelungener Taktik-Shooter, wäre nicht das Team-Management dermaßen kompliziert gewesen. **Brothers in Arms** macht's deutlich besser und tritt in die Fußstapfen von **Republic Commando**. Kurz: Um Ihre Männer effektiv im Kampf einzusetzen, ist weder ein Handbuchstudium vonnöten noch brauchen Sie sich zig Tastaturkürzel einzuprägen. In den meisten Situationen reicht die Maus völlig aus. Zum Beispiel bei Feindkontakt. Sobald Ihr Zug deutsche Soldaten erspäht, erscheint ein Kreissymbol über den Gegnern. Es informiert über den Gemütszustand Ihrer Kontrahenten. Ist es komplett rot gefärbt, sollten Sie schleunigst in Deckung gehen, denn die Jungs da drüben sind extrem aggressiv. Dafür halten Sie einfach die rechte Maustaste gedrückt und ziehen den Cursor hinter eine Mauer oder eine Kiste. Anschließend markieren Sie die Gegenspieler und lassen Ihre Schäfchen das so genannte Unterdrückungsfeuer starten. Mit jeder Kugel, die den Rivalen um die Ohren fliegt, färbt sich der Kreis langsam grau. Die Chancen, dabei einen Bösewicht zu erwischen, sind übrigens äußerst gering. Sämtliche Waffen verziehen auf größere Distanzen dermaßen, dass es beinahe an ein Wunder grenzt, ein Scheunentor zu erwischen. Das mag realistisch sein; warum Sie aber selbst im Nahkampf manchmal ein komplettes Magazin auf den Feind leeren, ohne ihm auch nur einen Kratzer zu verpassen, bleibt ein Rätsel. Ist das Rot aus dem Icon komplett verschwunden, ist die Gefahr für den Moment gebannt. Jetzt schnappen Sie sich das zweite Team und rü-

> Kein anderer Shooter behandelt die Ereignisse ausführlicher und legt so viel Wert auf historische Korrektheit.



SONNTAGSSCHÜTZEN Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Männer beim Sperrfeuer einen Feind tödlich verletzen, ist äußerst gering.



ZURÜCK IN DIE DECKUNG Sobald ein Soldat sein Magazin leer geschossen hat, sucht er zum Nachladen meistens Schutz und bleibt nicht als Zielscheibe in der Gegend stehen.

cken über die Flanke vor. Dieses Manöver klappt zwar hervorragend, leider ist es aber auch die einzige taktische Möglichkeit, die sich Ihnen in 95 Prozent aller Kämpfe bietet. Wird **Brothers in Arms** deswegen langweilig? Nein! Es macht immer wieder aufs Neue Spaß, die Deutschen in packende Feuergefechte zu verstricken und dabei von der Seite zu überraschen. Was allerdings nicht immer gelingt, manche Krauts sind nämlich ganz schön unberechenbar. Erscheint die Lage aussichtslos, ziehen sich die Soldaten einfach zur nächsten Deckung zurück. Außerdem kann es passieren, dass eine Ihrer geworfenen Granaten postwendend zurückkommt.

Wundersame Heilung

Und wie ist es um die Intelligenz der GIs bestellt? In der Regel machen sie ihren Job recht ordentlich. Manchmal stellen sich Ihre Jungs allerdings auch ziemlich trottelig an und rennen wie Lemminge blind ins Verderben. Und das, obwohl genügend Deckungsmöglichkeiten vorhanden gewesen wären. Fällt ein Kamerad, hat dies keine allzu dramatischen Auswirkungen: In der nächsten Mission steht der Fallschirmjäger auf wundersame Weise von den Toten auf und folgt Ihnen gerne erneut ins Verderben. Überhaupt gewinnen Sie Ihre Gefolgsleute während der Kampagne kein bisschen lieb. **Brothers in Arms** beleuchtet die einzelnen Charaktere nicht näher. Bewegende Einzelschicksale, wie man sie aus **Band of Brothers** kennt, fehlen komplett. Außerdem will die Story nicht sonderlich mitreißen. Etwas mehr als langweilige Dialoge zwischen den Missionen hätte **Brothers in Arms** gut getan. So hingegen werden Sie bei den 17 Einsätzen etwas den Zusammenhang vermissen.

Kein Durchgang

Dass **Brothers in Arms** in erster Linie für das Xbox-System entwickelt wurde, merkt man nicht nur der fehlenden Speicherfunk-

LUFTANGRIFF

Rund 23.500 Fallschirmjäger sprangen in der Nacht zum 6. Juni 1944 über der Normandie und unterstützten die Landung von über 170.000 Truppen an dem 98 Kilometer breiten Küstenabschnitt.



WELLENBRECHER Mit einer Bazooka versuchen Sie von einem Kirchturm aus anrückende Panzer aufzuhalten.

So flankieren Sie eine gegnerische Stellung

AIRBORNE

2. Die Luft ist rein. Ihr Angriffsteam rückt über die Flanke vor und fällt den ahnungslosen Deutschen in die Seite.

SPERRGEBIET Eine Mörser-crew feuert die ganze Zeit über Granaten auf das Feld ab. Ein Frontalangriff ist unmöglich.

3. Sie rücken ebenfalls vor und unterstützen Ihr Angriffsteam von der rechten Flanke. Der Gegner ist dadurch chancenlos.

1. Sie lassen Ihre Gegner unter Sperrfeuer setzen und warten, bis diese die Köpfe einziehen und nicht mehr zurückschießen.

tion, sondern auch dem linearen Leveldesign deutlich an. Hecken und unsichtbare Mauern sorgen dafür, dass Sie im Sinne des Entwicklers vorgehen und nicht wie ein echter Soldat denken. So stellt sich Ihnen an einer Stelle beispielsweise ein Panzer in den Weg. Normalerweise würden Sie um das Stahlmonster herumrennen und eine Granate hineinwerfen. Das funktioniert in dieser Situation aber nicht, da sich ein kniehoher Zaun als unüberwindbares Hindernis entpuppt. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als hinter einem Felsen an dem Ungetüm vorbeizuschleichen. Ferner bedeutet eine offen stehende Haustür längst nicht, dass Sie die Bude betreten dürfen. Selbst dann nicht, wenn kurz zuvor deutsche Soldaten dort herausgekommen sind. Als zweischneidiges Schwert entpuppt sich die Optik. Auf den ersten Blick sieht **Brothers in Arms** überwältigend aus. Grashalme wiegen im Wind, Telegrafenmasten säumen die Straße, Flak-Feuer zuckt durch die Luft und im Hintergrund erkennt man sogar die Stadt mitsamt Kirche, die Sie in einer früheren Mission befreiten. Aber wehe Sie nähern sich einem Objekt mehr als drei Meter! Dann verschwimmen die Texturen zu einem hässlichen Brei. Einige Levelbegrenzungen bestehen gar aus schlichten 2D-Tapeten, wie man Sie aus fünf Jahre alten Titeln kennt. Gut gelungen sind hingegen auf jeden Fall die detaillierten Charaktere, die beinahe mit den Figuren aus **Medal of Honor: Pacific Assault** konkurrieren können.

Unausgegorener Multiplayer

Auch wenn **Brothers in Arms** nicht ganz so spektakulär und abwechslungsreich geworden ist wie **Call of Duty**, gibt es derzeit keinen anderen Shooter, der die Ereignisse in der Normandie ausführlicher behandelt und dabei so viel Wert auf historische Korrektheit legt. Dank der genialen Team-Steuerung begeistern die authentisch wirkenden Feuergefechte selbst beim erneuten Durchspielen – was Sie übrigens unbedingt tun sollten, wenn Sie nicht bereits nach acht Stunden zum Online-Part greifen wollen. Sehr viel länger dauert die Erstürmung der Normandie nämlich nicht. Apropos Multiplayer: Hier kommandieren bis zu vier Hobbygeneräle ihr eigenes KI-Team in einem Assault-Modus. Während die eine Partei Dokumente abliefern oder einen LKW sprengen muss, versucht die andere Mannschaft, dies mit allen Mitteln zu verhindern. Klingt interessant, ist es aber höchstens für eine halbe Stunde. Dann wird klar, dass die computergesteuerten Soldaten völlig überflüssig sind und keinerlei taktischen Sinn machen. Im Gegensatz zur Kampagne lassen sich die Gegner nicht durch feindliches Sperrfeuer beeindrucken. Ganz zu schweigen von Ihren Mitspielern. Außerdem sorgt die Waffenphysik für Frust. Treffer sind in erster Linie Glückssache und haben mit Können wenig zu tun. (bb)





◀ **SCHÖN** Brothers in Arms glänzt durch seine detaillierten Charaktere, eine unglaubliche Fernsicht und die bombastischen Explosionen.

▶ **HÄSSLICH** Die Levelbegrenzungen bestehen stellenweise aus peinlichen 2D-Hecken. Außerdem verschwimmen die Texturen auf kurze Distanz.

IM WETTBEWERB

HIDDEN & DANGEROUS 2 TEST IN PCG 12/03	STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO TEST IN PCG 04/05	BROTHERS IN ARMS TEST IN PCG 05/05
	TECHNIK	
GUT (80%)	**GUT** (86%)	**GUT** (80%)
+ Hohe Sichtweite + Realistische Texturen + Gute Waffen- und Umgebungssounds – Unschöne Gegner-Animationen – Nervige Musik	+ Geschmeidige Animationen + Sehr weiche Schatteneffekte + Tolle Soundkulisse – Kaum Physik-Spielereien – Umgebungen wirken etwas steril	+ Sehr detaillierte Levels + Hohe Fernsicht + Hübsche Charaktere – Verwaschene Texturen – Stellenweise unschöne Levelbegrenzungen
	ATMOSPHÄRE	
GUT (82%)	**GUT** (84%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)
+ Beklemmende Kriegsatmosphäre + Figuren reden in der jeweiligen Landessprache + Glaubwürdige Szenarien – Keine zusammenhängende Story – Wenig Dialoge	+ Original **Star Wars**-Soundtrack + Gelungene Ingame-Briefings + Humorvolle Dialoge – Nur drei Schauplätze – Keine Jedis und Lichtschwertduelle	+ Beruht auf einer wahren Begebenheit + Original-Schauplätze – Story kommt zu kurz, geringer Spielumfang – Obwohl Kameraden sterben, sind sie in der nächsten Mission wieder dabei.
	SPIELDESIGN	
AUSREICHEND (69%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**BEFRIEDIGEND** (76%)
+ Abwechslungsreiche Missionen + Großer Spielumfang – Taktik-Modus funktioniert aufgrund der mäßigen Einheiten KI nicht richtig – Team-Gefährten befolgen selten Befehle	+ Geniale Team-KI + Einfache Kommandofunktion – Keine steuerbaren Fahrzeuge oder Rätsel – Sehr lineare Levels – Missionsziele wiederholen sich häufig	+ Intuitives Team-Management + Solide Gegner-KI + Anspruchsvolle Kämpfe – Linearer Spielablauf, kaum Abwechslung – Keine steuerbaren Vehikel
	MULTIPLAYER	
GUT (82%)	**BEFRIEDIGEND** (72%)	**AUSREICHEND** (66%)
+ Sehr spaßige Team-Modi + Viele Einstellungsmöglichkeiten + Bis zu 32 Spieler – Keine kooperative Kampagne	+ Vier Spielmodi – Keine Charakterklassen – Karten sind viel zu groß und verwinkelt – Nur für 16 Spieler	+ Auch für zwei Spieler interessant – Nur eine Spielvariante – Viel zu kleine Karten – KI-Team macht wenig Sinn – Beim Zielen entscheidet der Zufall
	SPIELSPASS	
BEFRIEDIGEND (79%)	**GUT** (83%)	**GUT** (81%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD. (1, 2, 3, 4)
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 12 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 8 Stunden



1 Der Anfang erinnert frappierend an **Band of Brothers**. Sie fühlen sich wie im Film und können es kaum erwarten, Ihr Team zu kommandieren.



2 Endlich haben Sie ein paar Soldaten gefunden, die sich dank der einfachen und innovativen Kommandofunktion spielend leicht herumscheuchen lassen.

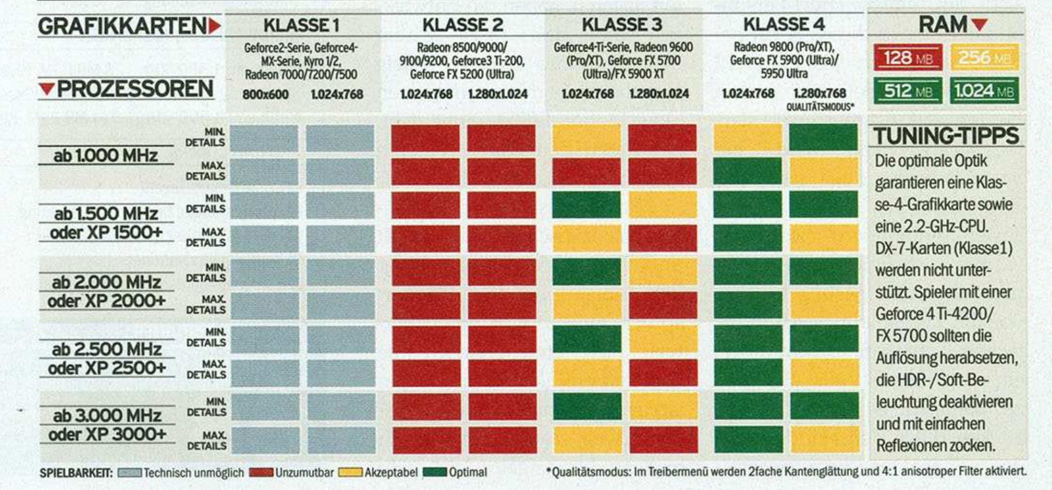


3 Gefallene Kameraden sind seltsamerweise in den folgenden Missionen wieder putzmunter. Glaubwürdigkeit und Atmosphäre leiden darunter enorm.



4 Die Missionen werden zum Ende immer härter und fordern Ihr ganzes taktisches Geschick. Leider sorgt die fehlende Speicherfunktion dabei immer wieder für Frusterlebnisse.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS

Die optimale Optik garantieren eine Klasse-4-Grafikkarte sowie eine 2.2-GHz-CPU. DX-7-Karten (Klasse1) werden nicht unterstützt. Spieler mit einer Geforce 4 Ti-4200/FX 5700 sollten die Auflösung herabsetzen, die HDR-/Soft-Beleuchtung deaktivieren und mit einfachen Reflexionen zocken.

BROTHERS IN ARMS

CA. € 50,-
17. MÄRZ 2005

BENJAMIN BEZOLD



„Selten habe ich so aufregende Schlachten bei einem Taktik-Shooter geschlagen."

Als großer Fan der Mini-Serie **Band of Brothers** war ich schon ein bisschen enttäuscht. Wo bitte schön sind die Charaktere, die einem ans Herz wachsen? Wo bleiben die zwischenmenschlichen Konflikte? Ich hatte eher den Eindruck, mit einer 08/15-Truppe in den Krieg zu ziehen als mit meinen „Brüdern". Nichtsdestotrotz hat mich **Brothers in Arms** hervorragend unterhalten. Sehr viel aufregender und dynamischer kann man die Schlachten nicht inszenieren. Eine Extralob verdient **Brothers in Arms** ferner für das intuitive Team-Management. Damit kommen selbst Genre-Einsteiger problemlos zurecht.

THOMAS WEISS



„Trotz Taktik-Komponente spielt sich Brothers in Arms unglaublich rasant."

Huch, schon vorbei? Zugegebenermaßen sind acht Stunden ein ziemliches kurzes Vergnügen. Dafür kommt **Brothers in Arms** im Gegensatz zu **Medal of Honor: Pacific Assault** ganz ohne langweilige Passagen und nervige Wiederholungen aus, vorausgesetzt Sie segnen nicht kurz vor Level-Ende das Zeitliche und müssen dadurch beim letzten Speicherpunkt von vorne anfangen. Was aber eigentlich auch nicht weiter schlimm ist. Denn die realen Kriegsschauplätze wurden mit solcher Liebe zum Detail nachgebildet, dass sie immer wieder aufs Neue faszinieren. Das kann man schließlich nicht von jedem Titel behaupten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Gearbox Software
Studionote: Befriedigend
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Ungewöhnlich realistisches Szenario
+ Einfache Steuerung
+ Packend inszenierte Feuergefechte
– Wiederbelebte Teamkameraden
– Dünne Story, lineares Leveldesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
81	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Sehr gut (91)
	Mehrspieler	Ausreichend (66)



APOCALYPSE NOW In der Hölle schaut Los Angeles aus, als hätte eine Atombombe eingeschlagen: zerstörte Häuser, Inferno am Himmel.



RAUMAUSSTATTER Die Kistenschieb-Puzzles sind keine Revolution, bringen aber ordentlich Abwechslung.



HÄNDE HOCH Kreaturen schlüpfen in die Haut von Menschen, die daraufhin zu willenlosen Kreaturen werden.

Constantine

Im Comic ist er cool, im Film und Computerspiel nur mittelmäßig: John Constantine als Dämonenjäger.

Es fängt so gut an, als John Constantine ins Zimmer marschiert, seine Zigarette ablegt, den Blick zum Fenster hinaus richtet und lässig ignoriert, was da gefesselt auf dem Bett liegt: eine zischende, rumorende Gestalt, offensichtlich vom Teufel besessen. Dann dreht er sich um, exorziert wie ein Profi und verlässt den Raum, nicht ohne die Zigarette wieder aufzunehmen.

All das wäre ein gekonnter Einstieg, würde Constantine einfach den Mund halten. Tut er aber nicht. Und deshalb bekommt man einen Schock, wenn er zu reden beginnt – wie ein 15-Jähriger während seiner ersten Schulaufführung. Alle Coolness mit einem Schlag verspielt.

Constantine mag äußerlich trotz leicht ausgeprägten Silberblicks eine gewisse Ähnlichkeit mit Filmdarsteller Keanu Reeves aufweisen, aber sein misslungener Tonfall macht ihn zum Kasper. Zum Glück beschränkt sich sein Text während des Spielens auf typische Action-Einzeiler („Toll, Ratten ..."), die kaum von der Dämonenjagd im Schauplatz Los Angeles ablenken.

Schießen und zaubern

Bei **Constantine** handelt es sich um einen Third-Person-Shooter, der in dieser Form bereits hundertfach existiert: Held im Mantel schießt mit lauten Waffen auf Gegner und startet, wenn's heikel wird, eine Spezialattacke. Hier sind das Zaubersprüche, die nach einer Tastenkombination losgehen: Cursor nach links, nach rechts, nach oben und nach unten, bevor die Zeit abläuft – schon intoniert Constantine theatralisch ein paar Formeln aus „Schwarze Magie für Dummies". Dann zucken Blitze den Feinden entgegen, Insektenschwärme sausen heran oder ein Spiegelbild von Constantine verwirrt die Angreifer.

Sonst sind da typische Waffen wie Schrotflinten, Nagelkanonen (deren Munition sich nach Gebrauch wieder einsammeln lässt) und Weihwasser als Ersatz für Granaten. Weil sich Gegner gerne mal hinter dem Held materialisieren, haben die Entwickler eine „180-Grad-Wendung in unter einer Sekunde"-Taste eingebaut, die mit einem kurzen Slow-Motion-Effekt einhergeht, der Ihnen Zeit zum Reagieren gewährt. Nett, aber nicht neu.

Nicht neu ist auch, dass Constantine zwischen realer Welt und Hölle wechselt, sobald er den entsprechenden Zauberspruch murmelt. In der Unterwelt flirrt atmosphärisch die Luft unter rötlichen Dämpfen, es ist die spannende Seite des sonst öden, weil grafisch fürchterlich biederen Los Angeles. (tw)



CONSTANTINE
CA. € 45,-
1. MÄRZ 2005

THOMAS WEISS



„Einmal ist Constantine höllisch gut, dann wieder super langweilig."

Zischend saust ein ausgebrannter Wagen über meinen Kopf hinweg, von einem plötzlich anstürmenden Höllenwind getragen. Dann trippeln Dämonen hervor, die nach einer Ladung Schrot zu glitzerndem Staub zerfallen. Die Unterwelt-Levels sind wegen der krachig inszenierten Skripts teuflisch gut gelungen, was man von den normalen Schauplätzen nicht gerade behaupten kann. Dort betet **Constantine** nur die Standard-Actionformel herunter, die Spiele wie **Max Payne 2** und vor allem **Painkiller (dt.)** viel, viel besser beherrschen.

BENJAMIN BEZOLD



„Zum Budget-Preis wäre Constantine mein Geheimtipp des Monats."

Es ist, als würde man beim Spielen von **Constantine** im Geschichtsbuch für Computerspiele blättern: Alles, von der Zeitlupe bis zum Paralleluniversum, ist schon mal da gewesen. Trotzdem erledigt das Spiel seine Aufgabe zu unterhalten routiniert: Mir haben die Zauberei und das Schießen genauso viel Spaß gemacht wie die Kistenrätsel. Leider haben die Entwickler die Filmlizenz nicht 100%ig ausgenutzt: Statt den Originalsprecher von Keanu Reeves herzunehmen, verrichtet ein Herr seine Arbeit, der die Kunst des Betonens wahrscheinlich noch lernt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: SCI Games
Studionote: Befriedigend
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Coole Höllen-Levels
- + Zaubersprüche bringen Abwechslung.
- – Effektvolle, aber langweilige Grafik
- – Keinerlei Innovationen
- – Schlechte deutsche Sprachausgabe

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Ausreichend (60)
	Steuerung	Befriedigend (74)
	Mehrspieler	-

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **€ 9,90** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 01/05
Keine faulen Tricks: In diesem Sonderheft finden Sie ausschließlich Greatest Hits! Zu den beliebtesten und erfolgreichsten Titeln aus den Kategorien Action, Strategie, Sport, Rollenspiel und Rennspiel haben Profis Hunderte von Karten, Cheats und Tipps zusammengestellt – im Heft und als PDF auf DVD. Für zusätzlichen Spielspaß sorgt eine hochwertige Vollversion: das kniffline Adventure **Syberia**!

PC Games: Das Ultimative Software-Archiv 01/05
Wenn der Spielspaß in Verlängerung geht – eine ganze DVD voller Schätze! Findige Hobby-Designer sind kreativ geworden, haben mit Editoren experimentiert und erstaunliche Ergebnisse zuwege gebracht. Einige Beispiele für populäre Spiele wie **C&C Generäle** oder **Half Life 2** finden Sie in diesem Heft und auf der Heft-DVD, dazu jede Menge Tools, aktuelle Treiber und sinnvolle Updates!

PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004
Spiele über Spiele stapeln sich in den Ladenregalen. Welche lohnt es sich zu kaufen, welche muss man unbedingt haben? Mit diesem ultimativen Ratgeber wissen Sie genau, was gespielt wird. Für den kleinen Geldbeutel gibt es die Spitzenauslese der Budgetspiele und Sondereditionen. Und das Beste daran: 10 Vollversionen auf DVD bekommen Sie gratis dazu – inkl. mehr als 10.000 Tipps & Tricks.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- „PC Games: Tipps & Tricks 01/05" (Art.-Nr.: 002647)
- „PC Games: Das Ultimative Software-Archiv 01/05" (Art.-Nr.: 002661)
- „PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004" (Art.-Nr.: 002562)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC GAMES, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC GAMES wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

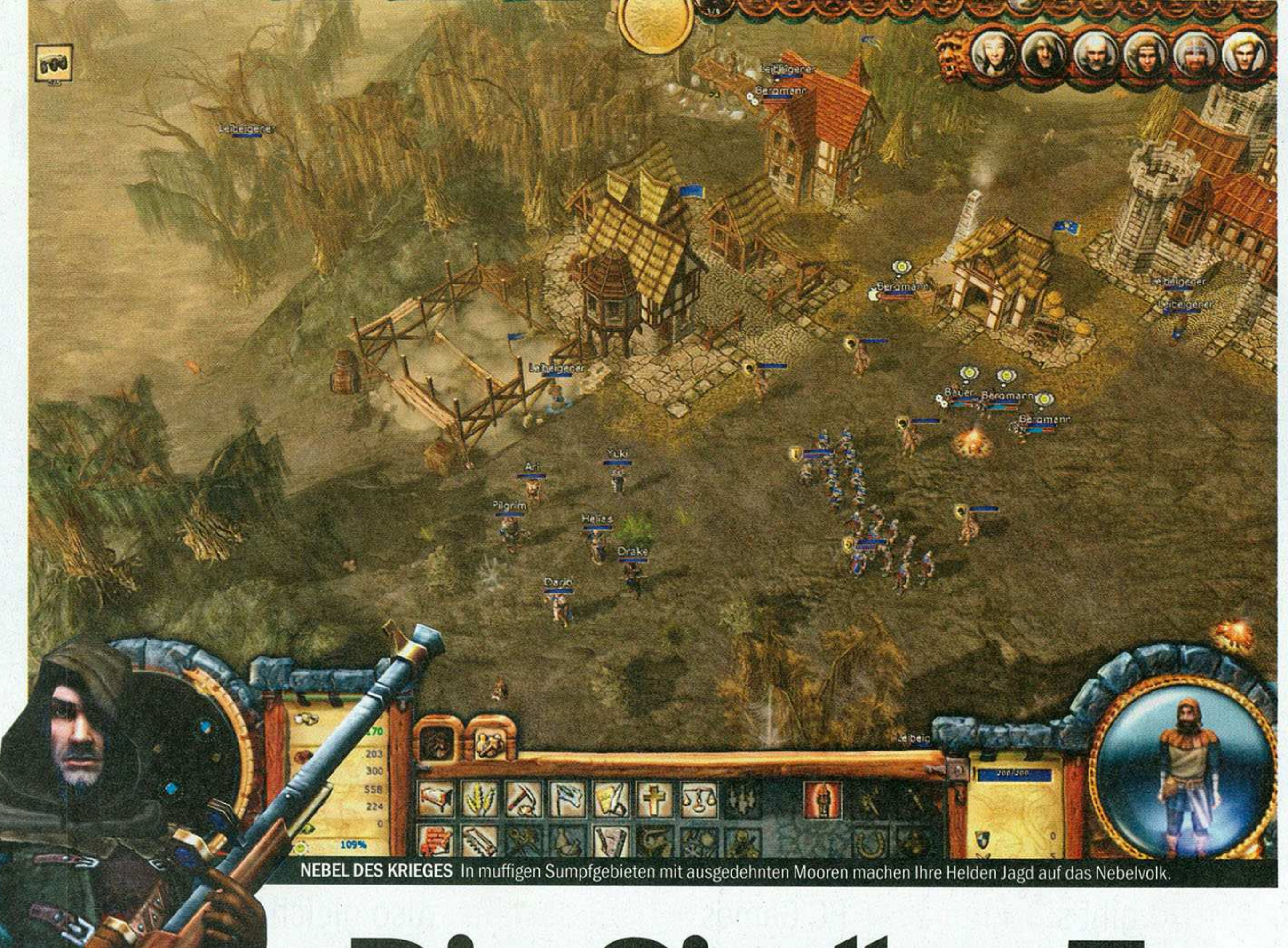
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 01



NEBEL DES KRIEGES In muffigen Sumpfgebieten mit ausgedehnten Mooren machen Ihre Helden Jagd auf das Nebelvolk.

Die Siedler 5

Nebelreich | Der Nebel lichtet sich – doch was der Blick freigibt, gefällt dem Siedler-König Dario ganz und gar nicht ...

Schockgefrostete Flüsse per Wettermaschine sind nicht länger die einzige Methode für Ihre Truppen, um Flüsse trockenen Fußes zu überqueren: Erforschte „Mathematik" vorausgesetzt, errichten Architekten an vorgegebenen Stellen ein Baugerüst. Wer 1.000 Steine angespart hat, lässt anschließend von seinen Leibeigenen eine Brücke bauen. Wie in allen Konfliktfällen (und in der Kampagne gibt es davon eine Menge) sind solche Übergänge von enormer strategischer Bedeutung: Wer die Brücken kontrolliert, kontrolliert auch den Nachschub an Mann und Material. Natürlich ist eine Brücke selten eine Einbahnstraße: Auch die Rivalen Ihrer Siedler freuen sich über diese steingewordene Einladung zum Angriff. Unschlagbarer Vorteil: Die Brücke bleibt auch bei einem Wetterumschwung – etwa von Schneefall auf Regen – intakt.

Jetzt wird scharf geschossen

Im direkten Vergleich zu **Die Siedler: Das Erbe der Könige** – einer der absoluten Renner im Weihnachtsgeschäft 2004 – hat der Schwierigkeitsgrad des Erweiterungspakets spürbar zugelegt. Der Daumenschrauben-Dreiklang der Blue-Byte-Entwickler lautet: weniger Rohstoffe, mehr Zeitdruck, stärkere Gegner. Mehr als einmal zählt ein unbarmherziger Countdown die Minuten, ehe bis an die Zähne bewaffnete Schergen vor den Toren stehen. Wie gut, dass Sie sich da auf die bewährten Talente Ihrer Helden verlassen können: Dario, Erec, Ari oder Pilgrim überzeugen mehr denn je als Bombenleger, Aufklärer und strapazierfähige Kämpfer. Die beiden heldenhaften Neuzugänge grüßen bereits von der Verpackung: Kopfgeldjäger Drake (ein begnadeter Scharfschütze) und Martial-Arts-Spezialistin Yuki, die mit Tritten und Handkantenschlägen ordentlich austeilt; später folgt noch Hexe Kala, eine Vertreterin des Nebelvolkes. Kundschafter und Diebe, zwei neue Einheitentypen, rekrutieren Sie in Tavernen und Wirtshäusern – zwei von mehreren zusätzlichen Bauwerken. Ihre Armee aus Bo-

GUT IN SCHUSS

Scharfschütze Drake ist der Boba Fett der Siedler-Welt: Mit seiner Flinte (man beachte das Sam-Fisher-kompatible Zielfernrohr) ist er auch auf größere Distanz treffsicher.



ÜBERBRÜCKT Kaum ist der letzte Quader gesetzt, stürmt das „Nebelvolk" über die nigelnagelneue Brücke.

WEHRHAFT Kampfsportlerin Yuki nimmt es mit einer ganzen Schar Gegner auf einmal auf.

Viel Siedelspaß fürs Geld

Neben einer neuen Kampagne enthält das Add-on eine Reihe zusätzlicher Funktionen:

1 Brücken

Die steinernen Ungetüme können Ihre Architekten nur an vorgegebenen Furten bauen. Voraussetzung: Mathematik-Kenntnisse (werden an der Uni erforscht), ein Architektenbüro und jede Menge Steinquader. Brücken können auch wieder abgerissen werden.



2 Scharfschützen

Gibt's in „leichter" und „schwerer" Ausführung. Die Musketen richten viel Schaden an – bei langen Nachladezeiten. Die Büchsenmacherei hat eine ähnliche Funktion wie Schmiede: Sie verbessert z. B. die Treffsicherheit.

3 Diebe & Kundschafter

In der Taverne angeheuerte Kundschafter begeben sich auf die Suche nach Rohstoffen. Baut man die Taverne zum Wirtshaus aus, gehören Diebe zu Ihrem Team. Die klauen dann Rohstoffe beim Gegner oder sprengen Gebäude.

4 Drake & Yuki

Wie die bisherigen Helden sind die zierliche Kampfsportlerin Yuki und Scharfschütze Drake mit Spezialfähigkeiten ausgestattet: Yuki schleudert Wurfsterne, Drake beherrscht u. a. einen Distanzschuss.

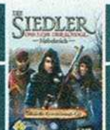
5 Missions-Editor

Lässt Kartenbastlern große Freiheiten beim Gestalten eigener Missionen – inklusive Skripts. Größter Vorteil: Bereits beim Kartendesign sieht man live, wie sich die Karte entwickelt. Grund: Der Editor nutzt die Spiel-Engine.

gen- und Armbrustschützen, Schwertkämpfern und Lanzenträgern ergänzen Sie zudem mit leichten und schweren Scharfschützen. Deren Gewehrsalven haben zwar eine enorme Durchschlagskraft, allerdings dauert das Nachladen etwas länger. Und die Feuerkraft ist bitter nötig: Die Karten zwingen Sie förmlich zum Einsatz der vielen neuen Einheiten und Funktionen. Ohne die Dynamitfässer der findigen Diebe können Ihre Truppen beispielsweise keine Brücken hinter sich abbrechen, um Verfolger abzuschütteln. Extrem nützlich: Die „Rohstoffe finden"-Funktion der Kundschafter zeigt die Richtung von Eisen-, Lehm- oder Schwefelminen an. Und der Dieb tarnt sich hinterhältigerweise als Leibeigener und bedient sich schamlos an den Vorratslagern der Konkurrenz.

Abwechslung durch Quests

Jede Mission konfrontiert auch **Siedler**-Kenner mit originellen Herausforderungen: In „Land unter" haben Sie etwa die Wahl zwischen drei Siedlungen – eine sichere, aber rohstoffarme, eine ausgewogene und schließlich eine hart umkämpfte mit enormen Bodenschätzen. Zehn umfang- und abwechslungsreiche Landstriche, verknüpft durch Zwischensequenzen in der Spielgrafik, motivieren nicht zuletzt durch Überraschungen: Wer entlegene Ecken erkundet und besiedelt, wird mit Extra-„Quests" belohnt. Geblieben sind die Stärken des „neuen" **Siedler**: Die 3D-Welt mit ihren vielen Details und liebevollen Animationen, die einfache Steuerung und die enorme Vielfalt an Gebäuden und Einheiten; geheimnisvolle Sumpfgebiete ergänzen die mediterran anmutenden Regionen. Zwar macht auch das Nebelreich aus einem installierten **Erbe der Könige** (ist wie üblich Voraussetzung, um das Add-on spielen zu können) kein gemütliches Aufbauspiel wie die Vorgänger, dafür spricht das Spieldesign auch weiterhin eher die Fans eines **Age of Empires** denn eines **Anno 1503** an. Ein gelungenes Zusatzpaket für alle, die **Siedler 5** bereits durchgespielt haben! (pf)



DIE SIEDLER: NEBELREICH

CA. € 30,-
24.03.05

PETRA FRÖHLICH



„Probier's mal mit Gemütlichkeit? Damit gewinnen Sie keinen Blumentopf mehr ..."

Ungezählte Spielstände und Neustarts sind stumme Zeugen folgender Erkenntnis: **Das Nebelreich** richtet sich klar an jene, die sich bereits bis zum Finale von **Erbe der Könige** gekämpft haben – wer nicht gezielt die Spezialfähigkeiten der Helden nutzt und sorgfältig mit seinen Ressourcen haushaltet, sieht kein Land. Schön: Jede der toll designten Karten mit ihren gripsfordernden, mehrstufigen Missionszielen wird Sie einige Stunden beschäftigen. Dies ist gleichzeitig einer der wenigen Kritikpunkte, die gegenüber dem erfolgreichen Hauptspiel nicht behoben wurden: Die Warterei – etwa auf Steinkontingente – sorgt immer noch für viel Leerlauf.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Es geht doch nichts über Selbstgemachtes: Allein der Editor lohnt den Kauf."

Einer guten alten Tradition folgend stattet Blue Byte auch dieses **Siedler**-Add-on mit einem Editor aus. Auch wenn Sie selbst keine Orangenbäumchen und Karnickel auf selbst gemachten Karten verteilen möchten (enorm zeitaufwendig, aber auch für Einsteiger mit etwas Übung machbar): Der Editor garantiert, dass die Siedelei so schnell kein Ende nimmt – bereits in der Vergangenheit überzeugten gerade die Fankarten durch ihre Originalität. Für 30 Euro bekommen Sie ein umfangreiches Erweiterungspaket mit vielen sinnvollen Neuerungen. Dann heißt es an vielen Türen wieder: „Bitte nicht stören, wir siedeln wieder ..."

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blue Byte
Studionote: Gut
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

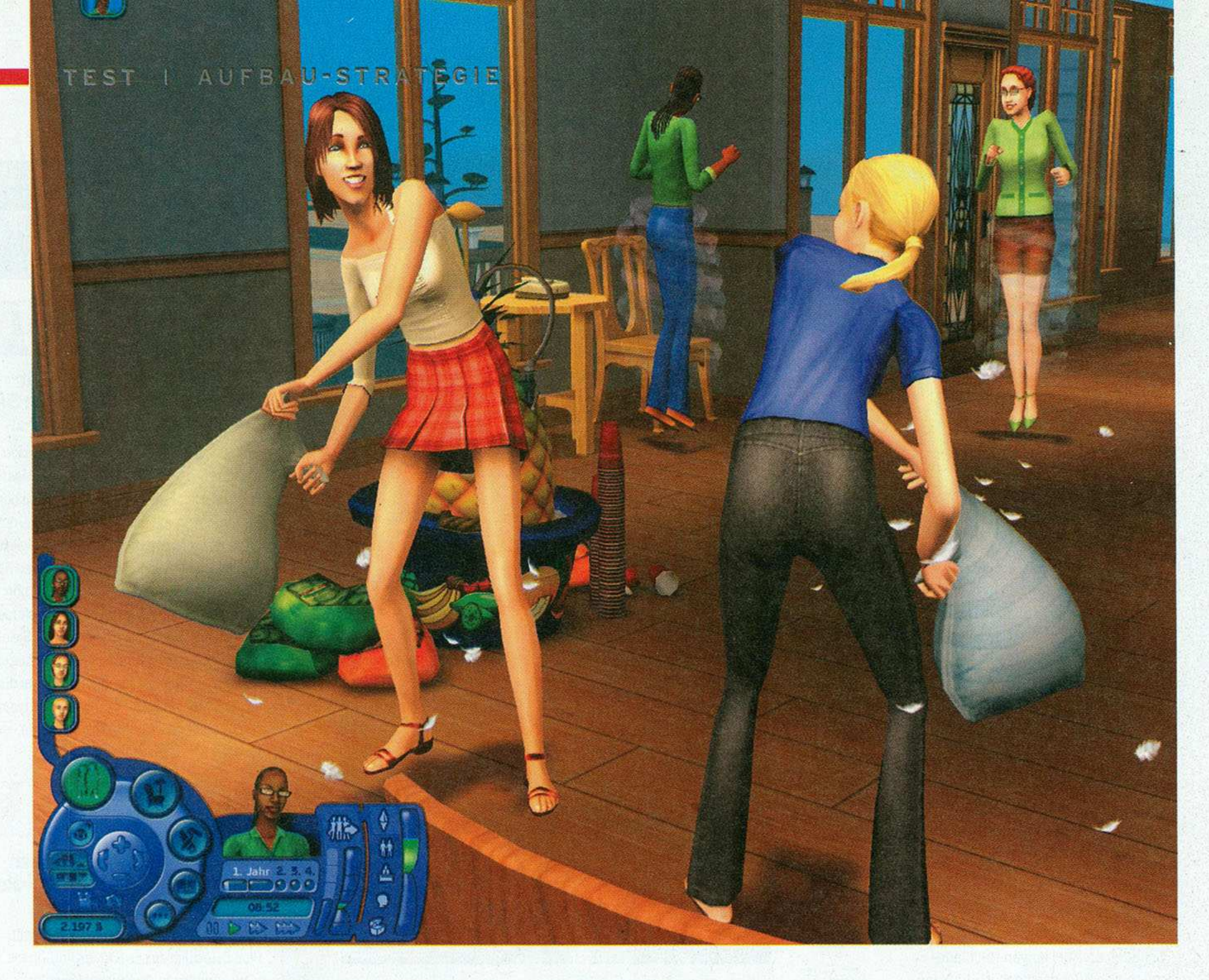
Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Angenehm anspruchsvolle Missionen
+ Umfangreicher Karten-Editor
+ Sinnvolle neue Einheiten und Features
+ Toll gestaltete Karten in der Kampagne
– Nach wie vor Leerlauf durch Warterei

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Sehr gut (90)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Gut (88)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)



Die Sims 2

Wilde Campus-Jahre | Rauschende Feste feiern, für die Prüfung büffeln und nebenbei im Café Teller waschen: Die Sims stürzen sich ins Studentenleben.

Mit Tränen in den Augen blickt Mama Sim ihrem Sprössling zum Abschied hinterher, als er die Stufen zu seinem Studentenwohnheim erklimmt. Diese herzzerreißende Sequenz eröffnet das erste Addon zu **Sims 2**: Teenager werden zu „Jungen Erwachsenen" – so nennt sich die neue Lebensphase – und freuen sich auf wahrlich wilde Studienjahre. Die angehenden Akademiker leben gemeinsam mit Gleichaltrigen auf einem von drei vorgefertigten Campus-Geländen. Hier steuern Sie ausschließlich Studenten; Ihre Sims in anderen Lebensphasen (Teenager, Kinder, Erwachsene) können nicht gleichzeitig gespielt werden. In der Nähe der Universität befinden sich viele Cafés, Bars, Sportanlagen und Mietshäuser. In Ermangelung eines prallen Bankkontos müssen Ihre Schützlinge zu Beginn jedoch mit einem bescheidenen Zimmer in einem Wohnheim vorlieb nehmen. Ein großer Vorteil dieser Gemeinschaftswohnungen ist zugleich auch der störendste Nachteil: Durch die sieben bis zwölf ständig anwesenden Mitbewohner fällt es zwar leicht, Freundschaften zu knüpfen, dafür sind die computergesteuerten Kommilitonen jedoch ausgesprochene Dreckspatzen. Umgekippte Mülltonnen bleiben unbeachtet liegen, Käfer wimmeln fröhlich durch den Vorgarten und die Toiletten verkommen zum stinkenden Bakterienmoloch – schlecht für die Laune Ihres Sim. Zum Selberaufräumen fehlt die Zeit, zum Einstellen einer Putzfrau zumindest zu Beginn das Geld. Es ist sinnvoller zu sparen, um möglichst schnell in ein eigenes Haus umzusiedeln.

Alles andere als faul

Das Klischee vom faulen Hochschüler trifft zumindest in **Wilde Campus-Jahre** nicht zu, auch wenn der eigentliche Uni-Besuch täglich nur drei Sim-Stunden in Anspruch nimmt. Aus der anfänglichen Finanzmisere führen nämlich nur zwei Wege. Wer büffelt, erhält ein großzügiges Stipendium. Für einen glatten Einser-Abschluss gibt's 1.200 Simoleons. Ein Durchschnitt von 2,3 ist nur noch 700 wert. Dazu müssen die Sims in den gerade mal drei Tagen eines Semesters mindestens drei Hausarbeiten, eine umfangreiche Seminararbeit und die Abschlussprüfung verfassen; zusätzlich wollen je nach Fach bis zu drei Fähigkeiten pro Halbjahr erlernt werden. BWL-Studenten benötigen unter anderem Charisma und Logik, Künstler üben Kreativität und Physiker setzen auf Sauberkeit. Alternativ füllen Nebenjobs Ihre Kasse. Anders als im Hauptspiel sucht man nicht mehr via PC oder in der Zeitung nach einer Anstellung und lässt sich zu festgelegten Zeiten abholen. Stattdessen tingelt man selbstständig mit dem kostenlosen Taxi in Cafés, Sporthallen oder Bibliotheken, wo Ihr Mündel als Kellner, Trainer oder



RAUCHFREI In Wilde Campus-Jahre konsumieren die Hochschüler ausschließlich unschädliche Rauschmittel.



ZEIGEFREUDIG Flitzen nennt es sich, wenn exzentrische Studenten nackt über den Campus stürmen – befremdliche Blicke sind garantiert.



WOHNGEMEINSCHAFT In Wohnheimen wie diesem ist ständig was los – so findet man schnell Freunde.



ROMANTISCH Sims in der Lebensphase „Junger Erwachsener" können zwar miteinander ins Bett gehen, kriegen aber keine Kinder.

Tutor arbeitet. Auch Straßenmusik spült Geld in die Haushaltskasse: Passanten und Mitbewohner belohnen Freestyle-Raps und Einlagen auf Gitarre, Bass oder anderen neuen Musikinstrumenten mit Spenden. Spielerisch stellt diese vom originalen **Sims 2** völlig verschiedene Jobstruktur den größten Unterschied dar. Außerdem erweitert **Wilde Campus-Jahre** das bekannte Wünsche- und Ängste-System. Für die Erfüllung blau umrandeter Sehnsüchte winken Einflusspunkte, mit denen Sie andere Sims beispielsweise überreden, Ihre Seminararbeit zu schreiben. Leider ist **Wilde Campus-Jahre** ein ähnlich kurzes Vergnügen wie die meisten Add-ons zu **Sims 1**. Nach zwei bis drei zum Diplom geführten Studenten ist das frische Spielgefühl verbraucht. Die durch das College freigeschalteten Karrierepfade als Ökologe, Parapsychologe, Künstler oder Entertainer motivieren nicht genug. **Sims**-Liebhaber freuen sich dennoch über rund 15 Stunden Spielspaß, eine Hand voll neuer Gegenstände und zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten wie stürmische Kissenschlachten. (js)

Viel zu tun: Studentenalltag

Lernen

Um das Studium erfolgreich zu Ende zu bringen, müssen Studenten regelmäßig Haus- und Seminararbeiten anfertigen, täglich den Unterricht besuchen und am Semesterende eine Abschlussprüfung schreiben. Zur Belohnung erhält man ein Stipendium, dessen Höhe von der Note abhängt.

Nebenjobs

Als Kellner in Cafés, Straßenmusiker, Nachhilfelehrer, Tutor in der Bibliothek oder Trainer in Sportanlagen verdient man sich ein Zubrot, um aus dem Wohnheim in ein eigenes Haus ziehen zu können. Die Arbeitszeit bestimmen Sie – anders als im Hauptspiel – selbst.

Feiern

Gerade während der Zeit im Wohnheim ist Ihr Sim immer von anderen umgeben, mit denen man spielen, reden, schmusen oder feiern kann. Nach geschafftem Diplom schmeißt man eine Abschlussparty.

Einfluss gewinnen

Wünsche, durch die man Einfluss gewinnt, sind etwa der Eintritt in eine Studentenverbindung oder auf der Bestenliste des Jahrgangs zu stehen. Einflusspunkte benötigen Sie, um andere Sims mit dem neuen Feature „Überreden zu ..." herumzukommandieren.



SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE

CA. € 30,-
10. MÄRZ 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Nette Abwechslung, auch wenn die Vorteile eines Studiums überschaubar sind."

Der Uni-Aufenthalt bietet eine nette Abwechslung zum Sims-Alltag mit geregelter Arbeit und festen Beziehungen. Frei einteilbare Nebenjobs als Kellner, Nachhilfelehrer oder Musiker passen ausgezeichnet zum Studenten-Thema. Am interessantesten finde ich persönlich die Möglichkeit, andere Sims zum Aufräumen, Knutschen oder Streiche-Spielen zu überreden. Wer fleißig Einflusswünsche erfüllt, kann seine Mitbewohner herrlich herumscheuchen. Ich hätte mich aber über noch mehr neue Karrierepfade gefreut, die man nur mit einem abgeschlossenen Studium wählen kann – aktuell fehlt es Akademikern nämlich an Vorteilen.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Viele kurzweilige Freizeitaktivitäten versüßen das wilde Studentenleben."

In meiner Sim-WG geht die Post ab: In der Wohnküche versuchen zwei Streber, sich beim Lernen nicht von den mit einem kleinen Ball kickenden Mitbewohnern ablenken zu lassen; einen Raum weiter plaudern drei Freunde über die neuesten Romanzen, während eine Band im ersten Stock fetzigen Rock zum Besten gibt und ein Scherzbold per Feuerzeug die Sprinkleranlage aktiviert. Besonders amüsant sind derartige Streiche, wenn man mit Freunden eine eigene Studentenverbindung gründet. Dass man sich nach gut 15 Stunden daran satt gespielt hat, stört mich weniger – das war bei den meisten **Sims 1**-Add-ons kaum anders.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Drei zusätzliche Campus-Nachbarschaften
+ Frei einteilbare Nebenjobs
+ Unverbrauchtes Szenario
− Nur vier Karrieren, motiviert nicht auf Dauer
− Vergleichsweise wenige neue Gegenstände

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Gut (84)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)

Sacred: Underworld

Rasend werden Sacred-Süchtige den Underworld-Nachschub in die Datenströme ihres PCs injizieren: Es gibt neue Gegner, neue Charakterklassen und neue Gebiete.

Man braucht kein Wirtschaftsdiplom, um zu entscheiden: Ein Action-Rollenspiel, das sich allein in Deutschland über 200.000 Mal verkaufte, verdient ein Addon. Deswegen öffnet Ascaron am 24. März die Pforte zur Unterwelt. Auf dem Programm stehen zwei neue Charaktere, 30 zusätzliche Gegnertypen und ein Spielareal, fast halb so groß wie die alte Welt.

Die Story beginnt ohne Umschweife mit einer Tragödie: Ein Dämon schnappt sich die erstbeste Prinzessin und flüchtet. Der Geist Prinz Valors bittet Sie daraufhin um Rettung, doch bevor Sie die Spur aufnehmen, sollten Sie einen Blick auf den Charakter-Level werfen: Für alle Helden unter Stufe 25 ist die Unterwelt nämlich geschlossen.

Aus diesem Grund liegen dem Spiel zwei vorgefertigte Figuren bei: der Zwerg und die Dämonin, beide groß genug für eine Befreiungsaktion. Ungeduldige werden das begrüßen, doch Genießer – und dazu gehören Rollenspieler – fangen lieber wieder bei null an. Nur so entstehen innige Beziehungen zum eigenen Charakter!

Für beide Klassen ließen sich die Entwickler eine Hintergrundgeschichte einfallen. Der Zwerg startet nach einer Crashlandung mit seiner Flugmaschine. Die Dämonin hingegen wird Opfer eines frauenfeindlichen Macho-Teufels, der sie mit der Begründung, sie sei langweilig geworden, vor die Tür setzt: Fortan darf sie als Ausgeburt der Hölle unter Menschen wandeln.

Musketen und Verwandlung

Vollbart, grimmiger Blick im Gesicht, dazu untersetzte Statur – beim Zwerg denkt man sofort ans Charakter-Design aus **World of Warcraft**. Und wenn er beim Kämpfen mit der deutschen Stimme von Gimli „Siebzehntausendundeins!" brüllt, steckt man plötzlich mitten in **Der Herr der Ringe**. Ascaron hat anscheinend aus vielen Fantasy-Quellen geschöpft. Doch die Spielbarkeit leidet darunter nicht: Sobald der Zwerg seine Minimuskete gen Feind richtet und Dauerfeuer gibt, sind alle Zweifel vergessen. Zwar sind auch Hämmer, Äxte und Schwerter mögliche Waffen,



NAGELBETT In Sacred: Underworld lauern viele Zwischengegner, die oft von Spezialattacken Gebrauch machen: Dieses Monster lässt Nägel aus dem Boden schießen.



DAVID GEGEN GOLIATH Die Sakkara-Dämonen gehören zu den Hauptgegnern in Sacred: Underworld. Solche Kämpfe dauern häufig mehrere Minuten!

Höllenbraut und Zwergenaufstand

Der Zwerg verfügt über 15, die Dämonin über zwölf Fähigkeiten. Die sechs coolsten Spezialkniffe finden Sie hier.



ZWERG




Geröstete Riesenfliegen: Wenn der Zwerg umzingelt ist, packt er seinen **Flammenwerfer** aus und brutzelt die Gegner in Sekundenschnelle.




Die **Mörsergranate** schlägt ein und richtet gigantischen Flächenschaden an. Der Clou: Die Geschosse fliegen über Hindernisse.




Tellerminen lassen sich wunderbar einfach auf dem Gelände verteilen. Die Gegner, die den Zwerg verfolgen, erleben ihr blaues Wunder ...

DÄMONIN

Der **Flammenwächter** funktioniert wie ein Geschützturm: Er wird auf dem Gelände platziert und schießt dann selbstständig auf alle Gegner.



Der **Höllendiskus** folgt der Dämonin auf Schritt und Tritt. Laufen Gegner ins Bild, schwirrt er diesen eigenständig zum Angriff entgegen.



Ist die Fähigkeit **Tentakel** aktiviert, schießen nach erledigten Feinden Klauen aus dem Boden, die die verbleibenden Gegner vernichten.



aber nichts geht über **Desperado**-Schießereien.

Basis aller Spezialangriffe ist das vielfältig einsetzbare Kanonenrohr. Auf die Entfernung verschießt es Mörsergranaten, die beim Einschlag den Bildschirm erzittern lassen und flächendeckenden Schaden anrichten. Im Nahkampf wird es zum Flammenwerfer umfunktioniert: Der Zwerg schiebt sich die Schweißerbrille über die Augen, grummelt sein Grummeln und pustet Feuer ringsherum.

Die Dämonin zwingt mit ihren Verwandlungskünsten zum taktischen Spielstil. Auf Knopfdruck wird Sie zum Gift-, Kampf-, Feuer- oder Energiedämon, was zwar die Wirksamkeit im Nahkampf halbiert, aber ihren Elementarschaden erhöht. Das heißt: Für Gegner, denen Feuer ein Graus ist, empfiehlt sich die Gestalt des Feuerdämons.

Damit Sie nicht lange herumprobieren müssen, welche Form gerade die richtige ist, wird ein Energiebalken eingeblendet, sobald der Cursor über einem Monster steht. Symbole daneben geben Aufschluss über die Verwundbarkeit des Gegners. In die Kategorie „sinnvoll vereinfacht" gehört auch, dass Sie im Add-on die Spezialangriffe nun auf die F-Tasten legen können. Ein **Diablo** macht das seit zehn Jahren vor.

Kurz und knackig

Waren im **Sacred**-Original noch grafische Überbleibsel von **Armalion** zu erkennen, machen die Gegner in **Underworld** eine neue und gute Figur. Sie tragen Namen wie Schädelreißer, Eiterblume, Ruinenassel oder Schnapperschreck, und genauso verrückt schauen sie auch aus: Der Glorb ist ein Schwein auf zwei Beinen, von Geschwüren übersäht; der Gehirnfüßler eine Art Tentakel, das in seiner Mitte – Sie ahnen es – Gehirne herumträgt; und die überdimensionalen Blutschrecken dienen als Reittiere für Stachelalbs.

All dieses Gesindel treffen Sie in Ober- und Unterwelten, die sich durch eines vom Areal des Originals entscheiden: Sie sind gestraffter, weniger weitläufig. Es dauert durchschnittlich ein halbes Stündchen, bis Sie die nächste Story-Station erreichen, wodurch die Geschichte im Vergleich zum Hauptspiel an Fahrt gewinnt. Hätte Ascaron neben der Spielbarkeit auch die Technik verbessert, **Sacred: Underworld** wäre das perfekte Add-on gewesen. (tw)



SCHARF! Die Dämonin wehrt sich gegen anstürmende Feinde, indem sie wie der Dunkelelf ihre Krallen benutzt.



ES WERDE LICHT Die Fähigkeit Dämonenschrei lässt Lichtsäulen entstehen, die alle Gegner im Wirkungsradius schwächen.

SACRED: UNDERWORLD
CA. € 25,-
24. MÄRZ 2005

THOMAS WEISS



„Sympathisch ist Underworld auf jeden Fall, nur attraktiv nicht gerade ..."

Ich bin froh, dass **Sacred: Underworld** das unverwüstliche Spielprinzip nicht mit Ballast verkompliziert. Stattdessen rollen sinnvolle Detailverbesserungen und höhere Quest-Dichte einen bequem begehbaren Spielspaßteppich aus: Wenn nach jedem Kill der Erfahrungspunktebalken ansteigt, mir nur noch ein Quest-Gegenstand für den Dorfmagier fehlt und beim nächsten Stufenanstieg endlich der Set-Gegenstand nutzbar wird, dann hab ich meinen Spaß. Einzig die Grafik ist mir zuwider: Die 2D-Optik mag mit Liebe entstanden sein, aber ich bin in Zeiten moderner Shader einfach Besseres gewöhnt.

DIRK GOODING



„Ich vermisse die Bewegungsfreiheit des Originals, aber die neuen Klassen passen."

Am Original schätze ich vor allem die üppige Fantasy-Welt, die beinahe zu jeder Zeit in alle Himmelsrichtungen begehbar ist. Das fehlt mir an **Underworld**: Die Wege sind meist vorgegeben, was zwar den Story-Verlauf antreibt, mir aber die Erkundungsfreude nimmt. Ein Genickbruch ist das nicht, denn allein die beiden neuen, cool designten Klassen bereiten so viel Freude, dass man wochenlang beschäftigt ist. Nur der Zwerg erscheint mir mit seiner Kanone noch als etwas zu stark; hier sollte Ascaron am Balancing feilen. Trotzdem ist **Sacred: Underworld** ein rundum empfehlenswertes Add-on, sofern man die veraltete Grafik erträgt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ascaron
Studionote: Gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

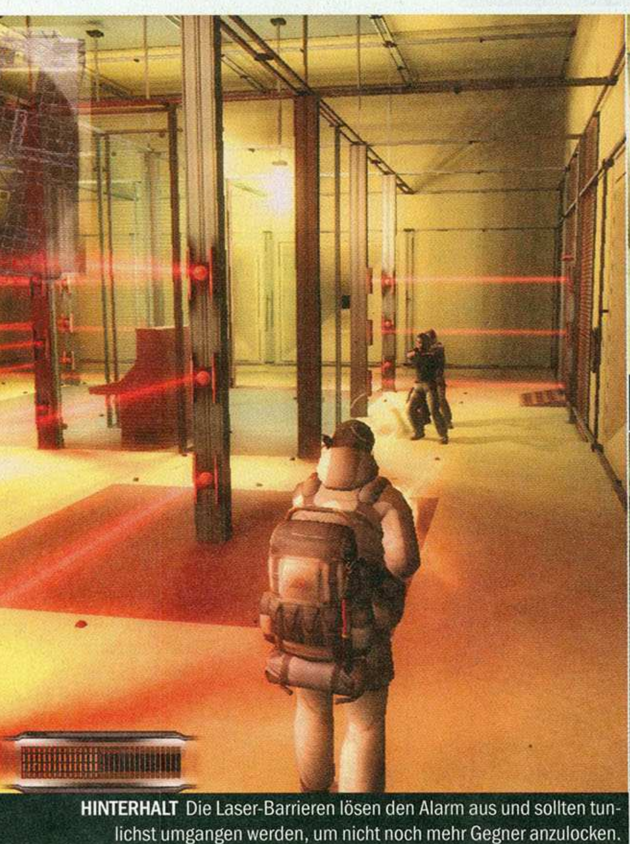
Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Zwerg und Dämonin bereiten viel Spaß
+ Liebevoll designte Monster
+ Sinnvolle Detailverbesserungen
– Die veraltete Technik ist unverändert
– Balancing-Probleme in getesteter Betaversion

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Ausreichend (62)
	Sound	Befriedigend (78)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Gut (80)



HINTERHALT Die Laser-Barrieren lösen den Alarm aus und sollten tunlichst umgangen werden, um nicht noch mehr Gegner anzulocken.



ÜBERSICHT Die ständig eingeblendete Karte oben links zeigt Gegner in der Nähe mit Blickrichtung an.

ERTAPPT Beim Hacken eines Computers wird ‚White Fox' von Söldnern der russischen Mafia überrascht.

Aurora Watching

Mit einer interessanten Verschwörungsstory fordert Spezialagent ‚White Fox' Sam Fisher zum Duell.

Schlechter als Fisher!

Die wichtigsten Schwachpunkte von Aurora Watching im Überblick.

- Keine glaubhafte Agenten-Atmosphäre
- Zu eintöniges Leveldesign
- Held ohne Spezialbewegungen
- Minispiele passen nicht zur Schleich-Shooter-Aufmachung
- Abwechslungsarmes Agentenspielzeug
- Lichter und Kameras nicht zerstörbar
- Keine Schatten als Deckung
- Fehlender Multiplayer-Modus



Unter ungeklärten Umständen verschwindet ein russisches U-Boot mitten in der Barentsee. Geheimdokumente enthüllen mysteriöse Verbindungen zu einem Experiment, bei dem ein skrupelloser Genforscher übermenschlich starke Krieger erschaffen will. Hier tritt der Spieler auf den Plan: In der Rolle des Top-Agenten White Fox dringen Sie in das Labor ein, beschaffen Informationen über das Projekt und erledigen die Hintermänner.

Verwechslungsgefahr

Überwiegend aus einer Verfolgerkamera lenken Sie den Helden möglichst unauffällig durch eine Eiswüste, unterirdische Forschungskomplexe und das geflutete U-Boot. Auf allen drei Schwierigkeitsgraden stellen sich Ihnen Unmengen von Gegnern in den Weg. Die offene Konfrontation führt daher nur selten zum Ziel – vorsichtiges Schleichen im **Splinter Cell**-Stil ist gefragt. Leider macht sich schnell Langeweile breit: Stundenlang huscht White Fox durch eintönige, enge Innenlevels, passt Patrouillen ab und erledigt Wachen lautlos mit dem Messer oder einem schallgedämpften Pistolenschuss. Regelmäßig hackt man sich in Computer, um Türen zu öffnen oder Überwachungskameras zu deaktivieren. Es fehlt an der fesselnden Atmosphäre, die das Schleichen mit Sam Fisher auszeichnet. White Fox beherrscht weder coole Sprünge noch Griffe. Er kann nicht einmal über einen mannshohen Bretterzaun klettern, sodass man immer dem offensichtlichen Weg folgt und nie das Gefühl hat, Missionen wie ein richtiger Nachwuchs-Bond zu lösen. Ihr Spiele-Budget ist in **Splinter Cell: Chaos Theory** wesentlich sinnvoller investiert. (js)



AURORA WATCHING
CA. € 30,-
17. MÄRZ 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Aurora Watching ist zu unmotivierend und abwechslungsarm."

Man könnte Agent White Fox für den kleinen Bruder von Sam Fisher halten: **Aurora Watching** spielt sich im Prinzip sehr ähnlich wie **Splinter Cell** – nur macht es weniger Spaß. Mir fehlt die Motivation, alternative Wege oder Lösungsmöglichkeiten zu erkunden. Stattdessen tapst man geradlinig durch die Levels und pflückt einen Gegner nach dem anderen ab. Betäubungsgasfalle, Fernglas, Sprengstoff und andere Agentenspielzeuge sind überflüssig, weil einem die mit wenig Intelligenz gesegneten Computerwachen dumm vor die Flinte laufen.

THOMAS WEISS



„Ein Schleich-Shooter zum Abgewöhnen - klarer Sieg für Splinter Cell 3!"

Dies ist der denkbar schlechteste Monat, um **Aurora Watching** auf den Markt zu bringen: Im Vergleich zum guten **Splinter Cell: Chaos Theory** (Test ab Seite 78) unterliegt das Spiel in allen Belangen. Besonders genervt haben mich eingestreute Minispiele, bei denen man beispielsweise ein fitzelig zu steuerndes Schneemobil unter Zeitdruck durch einen engen Parcours manövriert. Ebenfalls störend fand ich **Silent Hill**-Einlagen: Dutzende von Zombies stürmen von allen Seiten auf den Helden ein – Vorbeischleichen funktioniert nicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Metropolis
Studionote: Befriedigend
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Interessante Hintergrundgeschichte
+ Ausführliches Tutorial
− Fehlende Bewegungsfreiheit
− Kaum Agenten-Atmosphäre
− Nervende Minispiel-Einlagen

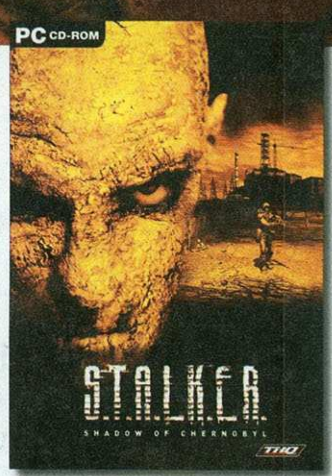
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
53	Grafik	Befriedigend (70)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Ausreichend (61)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



Auf der Jagd

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön den Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl!



Im Jahre 1986 erschütterte eine starke Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone" bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Militär ständig auf den Fersen, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen, die in der Region leben, und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERs und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
(Art.-Nr.: 002633)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

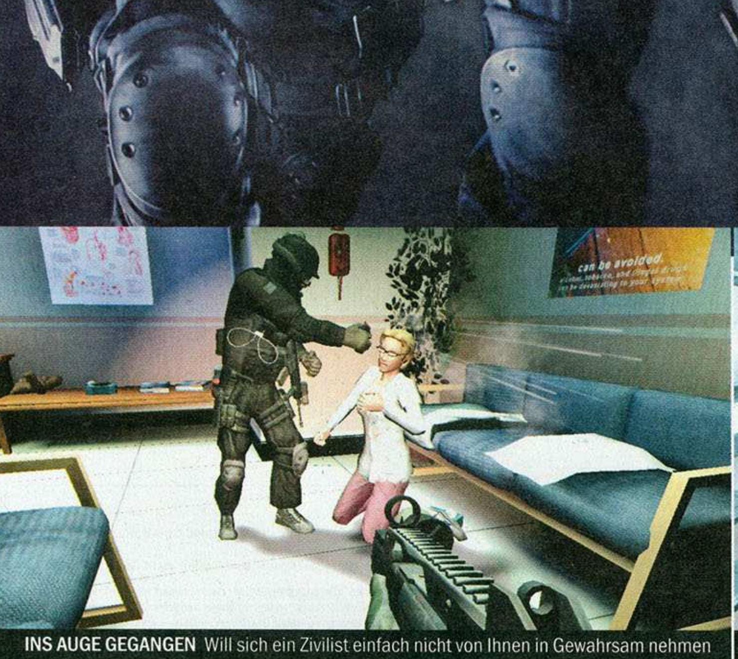
Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 19

SWAT 4

Vorsicht, die Bullen! Wenn Sie in SWAT 4 mit Ihrem Team anrücken, bekommen die Verbrecher weiche Knie.

Wenn die diplomatischen Verhandlungen scheitern und Polizisten verängstigt hinter ihren Streifenwagen in Deckung gehen, gibt es nur noch einen Ausweg: die Profis vom SWAT. Diese vier Buchstaben verkörpern den ultimativen Albtraum eines jeden Verbrechers. Denn Amerikas Special Weapons and Tactics Team zählt zu den schlagkräftigsten Sondereinsatzkommandos der Welt. Ihre Aufgabe: Geiselnehmer und Terroristen unschädlich machen und gleichzeitig das Leben Unschuldiger schützen. Fühlen Sie sich dazu in der Lage? Dann sind Sie bei **SWAT 4** genau richtig. Denn hier kämpfen Sie genauso wie im Vorgänger **SWAT 3** als Anführer eines fünfköpfigen SWAT-Teams aus der Ego-Perspektive für Recht und Ordnung. Mit einem Unterschied: Der vierte Teil der Serie spielt erstmals nicht in Los Angeles, sondern in einer fiktiven US-Metropole. Was nicht weiter stört. Denn die 13 Schauplätze der Einzelspielerkampagne sind dermaßen stimmungsvoll und realistisch in Szene gesetzt, dass Sie stets den



INS AUGE GEGANGEN Will sich ein Zivilist einfach nicht von Ihnen in Gewahrsam nehmen lassen und schlägt stattdessen um sich, zwingen Sie ihn mit Pfefferspray zur Kooperation.

RAUBÜBERFALL Beim Versuch, einen Juwelier auszuräumen, haben Maskierte Geiseln genommen. Ihr fünfköpfiges SWAT-Team soll die heikle Situation entschärfen.



SCHLAGKRÄFTIG

Jede größere Stadt besitzt in Amerika ein eigenes Special Weapons and Tactics Team. Die populärste und zugleich erste SWAT-Einheit ist in Los Angeles stationiert.

Eindruck haben, in New York, San Francisco oder L.A., nicht aber in einer Fantasiestadt unterwegs zu sein.

Lesen bildet

Ihr erster Einsatz verschlägt Sie zum Chinesen um die Ecke. Der Inhaber des Schnellrestaurants ist in dubiose Waffengeschäfte verstrickt. Da der Mann als extrem gefährlich eingestuft wird, muss Ihre Truppe anrücken, um den Asiaten hinter schwedische Gardinen zu befördern. Über die Lage vor Ort, also ob Geiseln genommen wurden und was vor Ihrer Ankunft alles passiert ist, informieren mehrere stinklangweilige Kurzromane. Wer zum Schmökern zu faul ist, lässt sich die Textwüste per Knopfdruck vorlesen. Eine Alternative zu Videosequenzen, etwa einer spannenden Nachrichtensendung, ist das allerdings nicht. Schade, hier verspielt **SWAT 4** wertvolle Punkte gegenüber der Konkurrenz, etwa **Raven Shield**. Zumal der Taktik-Shooter auf eine Story komplett verzichtet. Die Kampagne besteht lediglich aus 13 aneinander gereihten Missionen, die nur eines gemeinsam haben: die Verbrechensbekämpfung.

Qual der Wahl

Bevor Sie schließlich zur Tat schreiten, legen Sie die Ausrüstung für das gesamte Team fest. Wollen Sie verdeckt vorgehen? Dann packen Sie am besten die schallgedämpfte MP5 von Heckler & Koch ein. Stehen Sie hingegen eher auf rohe Gewalt, empfiehlt es sich, entweder die Schrotflinte oder ein Sturmgewehr wie das G-36 oder die M4A1 in die Hand zu nehmen. Sogar Pazifisten werden bei dem großen Arsenal von **SWAT 4** glücklich. Eine mit Reizgas bestückte Paintball-Kanone ist ebenso mit von der Partie wie die Elektroschocker-Pistole. Für die normalen Schusswaffen steht Ihnen ferner ein zweiter Munitionstyp zur Verfügung. Die so genannten Vollmantelgeschosse machen besonders in den späteren und zugleich kniffligeren Einsätzen Sinn. Dann nämlich tragen Ihre Widersacher Schutzwesten, an denen 08/15-Kugeln beinahe wirkungslos abprallen. Neben den Ballermännern wartet **SWAT 4** unter anderem mit CS- und Blendgranaten, Pfefferspray, C2-Sprengstoff, einem Türkeil sowie der Optiwand auf. Letzteres Tool sollte unbedingt mindestens einer Ihrer Männer mit sich führen. Denn mit diesem elektronischen Spiegel spähen Sie unter Türen hindurch oder werfen einen unauffälligen Blick um Ecken. So wissen Sie fast immer, was Sie im nächsten Raum erwartet. Zu guter Letzt hat jeder SWAT-Polizist standardmäßig einen Dietrich zum Schlösserknacken sowie einen Stapel Plastikhandschellen im Gepäck. Haben Sie alles zusammen? Dann entscheiden Sie sich nur noch schnell für einen Einstiegspunkt, etwa das Dach oder den Lieferanteneingang, und los geht's.

Sie sind der Boss

Im Gegensatz zu **Republic Commando** heften sich die Kameraden nicht automatisch an Ihre Fersen. Ihre Jungs zwingen lediglich von selbst Gegner mit einem harschen „Polizei! Waffe weg!" zur Aufgabe oder aber betätigen im Notfall den Abzug. Alle anderen Aktionen bestimmen Sie höchstpersönlich an-

Genial einfach: die Teamsteuerung



In SWAT 4 dürfen Sie Ihre Kollegen nach Herzenslust herumscheuchen. Wie das geht, verraten wir Ihnen in diesem Kasten.

DAS BEFEHLSMENÜ



Sie wollen einem Vebrecher Handschellen anlegen lassen? Nichts einfacher als das: Zunächst visieren Sie ihn mit dem Fadenkreuz an. Anschließend rufen Sie mit der rechten Maustaste das Befehlsmenü auf und wählen den Punkt „Fesseln". Und schon eilt ein Kamerad herbei und verschnürt den Fiesling fachmännisch. Zielen Sie hingegen auf eine Tür, stehen völlig andere Aktionen für das Team zur Wahl. Beispielsweise „Sprengstoff anbringen", „Raum säubern", „Optiwand einsetzen" oder „Schloss knacken".

TEAM AUFTEILEN



Standardmäßig rücken Sie als eine geschlossene Einheit vor. Auf Wunsch können Sie aber jederzeit Ihre Mannschaft in Team Rot und Blau aufteilen. Das macht vor allem dann Sinn, wenn Sie einen bestimmten Kartenabschnitt überwachen oder von zwei Seiten einen Raum stürmen wollen. Mit der Tabulator-Taste wechseln Sie zwischen den Gruppen hin und her. Außerdem verfolgen Sie über ein Pop-up-Fenster, was die Kollegen gerade treiben. Vergrößern Sie den Bildausschnitt, erteilen Sie auf die gewohnte Art und Weise dem jeweiligen Trupp Befehle.



UNGEBETENER BESUCH In dieser Mission haben Sie es auf eine gefährliche Sekte abgesehen. Mit der Schrotflinte verschaffen Sie sich Zutritt zu dem mehrstöckigen Haus.

Die Stärken und Schwächen von SWAT 4

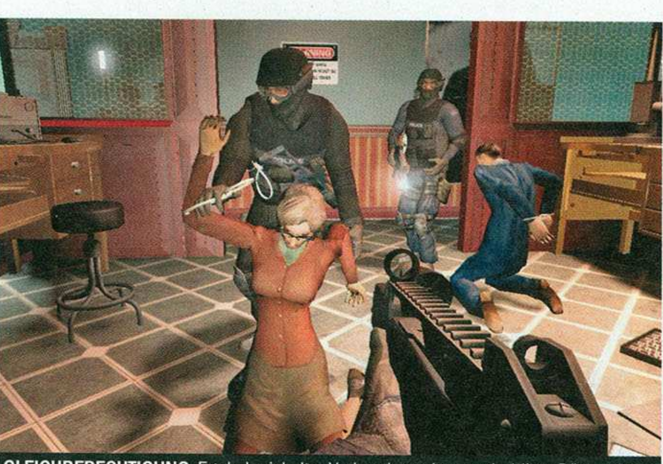
Was hat uns an SWAT 4 besonders gut gefallen, was weniger? Hier erfahren Sie es!

PRO		CONTRA
Steuerung Das Teammanagement lässt keine Wünsche offen und klappt selbst im Eifer des Gefechts hervorragend.		**Story** Wie bereits beim Vorgänger verzichtet auch **SWAT 4** auf eine spannende Hintergrundgeschichte und zusammenhängende Missionen.
Künstliche Intelligenz Sowohl Ihre Kollegen als auch die Gegner verhalten sich realistisch. Was Ihre Feinde als Nächstes tun, lässt sich erahnen.		**Speicherfunktion** Ihren Spielstand dürfen Sie während einer Mission kein einziges Mal sichern. Besonders in den späteren Levels führt das oftmals zu Frusterlebnissen.
Schauplätze Die 13 Szenarien erinnern an typische Polizeieinsätze, wie man Sie aus Filmen und TV-Serien kennt.		**Missionsbriefing** Langweiliger geht's kaum: Öde Textwüsten informieren über die Lage vor Ort. Zwischensequenzen in Form von Nachrichtensendungen fehlen komplett.
Mehrspieler-Modus Gemeinsam die Kampagne zu bewältigen macht online am meisten Spaß. Ferner winken drei klassische Spielmodi.		**Charakterentwicklung** Ihre Charaktere können weder sterben noch gewinnen diese im Laufe des Spiels an Erfahrung. Außerdem gibt es keine Beförderungen oder Orden.
Grafik Die **Tribes Vengeance**-Engine zaubert detailliert gestaltete Levels und lebendig wirkende Figuren auf den Monitor.		**Spieldauer** Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad ballern Sie sich stupide durch die Levels und beenden die Kampagne nach etwa sechs Stunden erfolgreich.

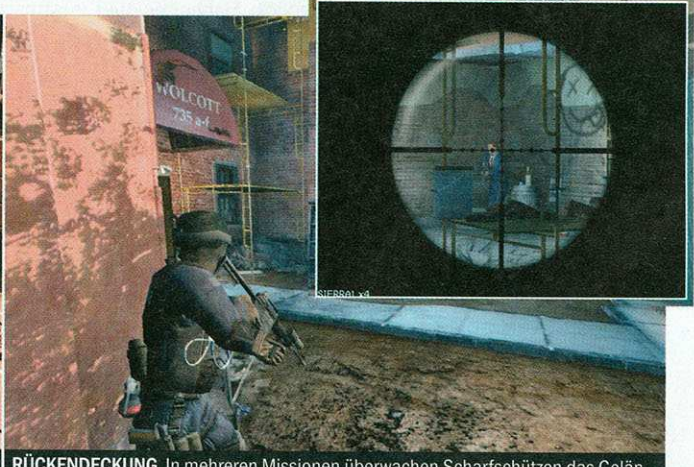
hand einer übersichtlichen Liste, die Sie jederzeit mit der rechten Maustaste aufrufen. Je nachdem, welches Objekt Sie dabei anvisieren, stehen andere Befehle zur Wahl. Bei Türen bieten sich die meisten Optionen: Wollen Sie das Schloss sprengen oder aufschießen? Sollen Ihre Untergebenen vor dem Betreten eine Blendgranate schmeißen? Egal für welche Aktion Sie sich entscheiden, Ihr Team meistert beinahe jeden Befehl mit Bravour und leistet sich so gut wie keine Schnitzer. Insbesondere das Sichern eines Raumes klappt hervorragend. Anstatt dass alle auf einmal hinein stürmen, rücken die SWAT-Mitglieder nach und nach vor und geben sich Deckung. Manchmal scheinen die PC-Cops allerdings einen Röntgenblick zu besitzen und erkennen Feinde, noch bevor diese in Sichtweite sind. Wollen Sie Ihre Widersacher in die Zange nehmen oder aber einen bestimmten Teil der Karte überwachen, teilen Sie Ihre Einheit im Handumdrehen in zwei Trupps auf. Während Sie mit Team Rot gemeinsam vorrücken, behalten Sie Team Blau über ein Pop-up-Fenster im Auge und erteilen bei Bedarf Befehle. Ein äußerst simples System, das hervorragend funktioniert.

Kurzes Vergnügen

Sobald Sie alle Zivilisten gerettet und die Situation unter Kontrolle gebracht haben, ist die Mission gewonnen. Das heißt aber noch längst nicht, dass Sie weiterkommen. Denn nur, wenn Sie eine bestimmte Punktzahl – **SWAT 4** belohnt korrektes Verhalten – erzielen, schalten Sie den nächsten Einsatz frei. Es sei denn, Sie spielen auf dem einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade. Dann führen auch ruppigere Aktionen mit hohen Verlusten zum Ziel. Auf diese Art und Weise bewältigen Sie die Kampagne locker an einem Nachmittag. Den meisten Spaß bereitet **SWAT 4** allerdings, wenn Sie sich wie ein echtes Polizeiteam von Raum zu Raum vortasten und dabei möglichst viele Terroristen zum Aufgeben zwingen. Angesichts der gelungenen Gegner-KI ist das aber nicht immer einfach. Während einige Typen beim bloßen Anblick der Uniformierten die Hände hoch nehmen, tun andere erst so, als würden sie kapitulieren, und eröffnen im nächsten Augenblick das Feuer. Besonders gegen Ende werden Ihre Widersacher dermaßen skrupellos, dass sie selbst Geiseln erschießen. Passiert das, ist der Einsatz gescheitert und Sie müssen von vorne anfangen. Eine Speicherfunktion gibt es nämlich auch dieses Mal nicht. Frustmomente sind somit im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert. Keine Sorgen brauchen Sie sich dafür über das Wohl Ihrer Kollegen zu machen. Die Officers sind unsterblich und werden schlimmstenfalls kampfunfähig geschossen. Bereits in der darauf folgenden Mission sind alle Verletzungen auf wundersame Weise geheilt. Dadurch



GLEICHBERECHTIGUNG Egal ob eiskalter Verbrecher oder unschuldiger Bürger: In SWAT 4 müssen Sie jeder Person am Tatort Handschellen anlegen.



RÜCKENDECKUNG In mehreren Missionen überwachen Scharfschützen das Gelände. Diese feuern allerdings nicht von selbst. Den Abzug betätigen Sie nur persönlich.

Hereinspaziert: So stürmen Sie einen Raum

Sie haben einen Gegner hinter einer verschlossenen Tür erspäht. Wir stellen Ihnen drei Möglichkeiten vor, wie Sie ihn ausschalten.



Aufbrechen, blenden, sichern
Das populärste SWAT-Manöver: Mit C2-Sprengstoff sprengen Sie den Weg frei. Bevor Sie den Raum betreten, wirft ein Kollege eine Blendgranate hinein. Kaum ist diese detoniert, rückt das Team vor, zwingt den geblendeten Feind zur Aufgabe und sichert den Raum.

Schloss knacken, Gas, sichern
Sie wollen möglichst wenig Lärm machen? Dann ist diese Variante die richtige für Sie. Das Schloss knacken Sie in Sekundenschnelle mit dem Dietrich. Anschließend öffnen Sie die Tür und befehlen den Einsatz von CS-Gas. Wenn alles gut geht, steht ein hustender Terrorist vor Ihnen und gibt sofort auf.

Aufschießen, Schockgranate, sichern
Ihre Gegner tragen Gasmasken, Sie haben aber weder Blendgranaten noch C2 übrig? Kein Problem! Mit einer speziellen Schrotflinte schießen Sie das Schloss auf und lassen eine mit Gummigeschossen gefüllte Schockgranate werfen. Diese setzt im Idealfall mehrere Feinde außer Gefecht.

wachsen Ihnen die vier Polizisten nicht annähernd ans Herz – wie bei der Konkurrenz. In **Raven Shield** hatten Sie beispielsweise allen Grund, auf Ihre Schäfchen aufzupassen. Denn diese gewannen wie bei einem Rollenspiel mit jedem absolvierten Auftrag an Erfahrung. Einen gut ausgebildeten Mann zu verlieren wäre hier tragisch gewesen.

Die Uhr tickt

Neben der eingängigen Steuerung und der soliden künstlichen Intelligenz glänzt **SWAT 4** besonders beim Missionsdesign. Auch wenn alle Einsätze nach demselben Schema ablaufen, langweilig wird Ihnen so gut wie nie. Dafür sind die Geiselbefreiungsszenarien viel zu spannend und authentisch inszeniert. Sie durchforsten den Keller eines Kinderschänders nach einem vermissten Mädchen, vereiteln einen Juwelenraub und schreiten bei einem Tankstellenüberfall ein. Nichts für schwache Nerven ist ferner der Selbstmordversuch einer Sekte. In letzter Minute verhindern Sie, dass sich die Gruppe selbst in die Luft jagt. Als Sie schließlich den Keller unter die Lupe nehmen, machen Sie eine furchtbare Entdeckung: Die Fanatiker haben ihre Kinder geopfert und in einem Massengrab verscharrt. Von solchen Schockmomenten abgesehen, bleiben überraschende Wendungen in der Kampagne aus. Nur in der vorletzten Mission staunen Sie nicht schlecht, als Sie plötzlich über eine Bombe stolpern und innerhalb von neun Minuten die restlichen Zünder finden sollen. Kein leichtes Unterfangen, da überall schwer bewaffnete Terroristen lauern. **SWAT 4** spielt übrigens nicht nur in puncto Atmosphäre in der ersten Liga der Taktik-Shooter. Auch optisch macht die Verbrecherhatz dank **Tribes: Vengeance**-Engine einiges her. Statt trister Innenräume erwarten Sie liebevoll detaillierte Schauplätze. So zieren beispielsweise häufig hübsche Poster, Gemälde und Graffiti die Wände. Ebenfalls top: die geschmeidig animierten Charaktere.

Spaß in der Gruppe

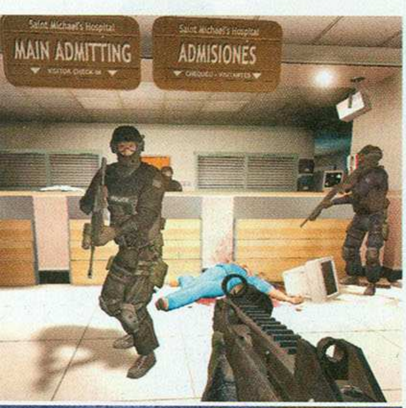
Keinesfalls entgehen lassen sollten Sie sich den exzellenten Mehrspieler-Modus. Hier gibt Ihnen **SWAT 4** die Gelegenheit, die Solo-Kampagne mit bis zu fünf Gleichgesinnten im LAN oder übers Internet gemeinsam zu bewältigen, was sogar noch einen Tick mehr Laune bereitet als mit den computergesteuerten Kameraden. Darüber hinaus wartet **SWAT 4** mit den populären Spielvarianten Team-Deathmatch, VIP-Eskorte und Bombe entschärfen auf. Bei allen dreien dürfen Sie neben der Bewaffnung auch noch festlegen, ob Sie eine kugelsichere Weste und eine Gasmake tragen möchten. Aber Vorsicht: Ihr Charakter wird dadurch extrem langsam und Sie haben mit einem eingeschränkten Sichtfeld zu kämpfen. (bb)



GUT GERÜSTET In den späteren Missionen bekommen Sie es mit hervorragend ausgebildeten Terroristen zu tun, die nur mit viel Geschick zu überlisten sind.



TÜRSTEHER Ein Hubschrauber hat das SWAT-Team auf dem Dach einer Autowerkstatt abgesetzt. Mit dem Dietrich verschaffen wir uns Zugang zum Treppenhaus.



So spielt sich SWAT 4

Wie läuft eine typische Mission ab? Hier erfahren Sie es.

Während einer Tagung des UN-Sicherheitsrates wird der südkoreanische Botschafter Hyun-Jun Park in einem Restaurant niedergeschossen. Seine Angreifer entkommen. Glücklicherweise sind die Rettungskräfte schnell vor Ort und liefern den Verletzten im nahe gelegenen St. Michael's Krankenhaus ein. Kaum haben die Ärzte die Kugel entfernt, stürmen Berufskiller das Hospital und machen sich mit enormer Brutalität auf die Suche nach dem Opfer.



00:23 – Lagebesprechung

Der Notruf aus dem St. Michael's Krankenhaus erreicht Ihr SWAT-Team. Da Sie es mit gewissenlosen Gestalten zu tun bekommen, schnappen Sie sich eine G-36 mit Vollmantelgeschossen. Ihre Kollegen rüsten Sie mit Schrotflinten aus. Das sollte reichen, um die Bösewichte in die Flucht zu schlagen. Als Einstiegspunkt entscheiden Sie sich für den Vordereingang des Hospitals statt des Seitenflügels. Dummerweise macht die Gebäudearchitektur den Einsatz von Scharfschützen unmöglich. Sie sind also ganz auf sich allein gestellt.



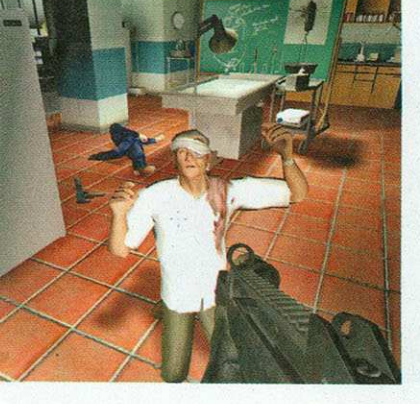
00:34 – Zugriff

Fünf vermummte Polizisten betreten die Klinik. Die Empfangshalle ist wie leer gefegt. Eine Blutspur auf dem Boden führt Sie hinter den Informationstresen. Dort wimmert eine schwer verletzte Angestellte. Über Funk melden Sie den grausigen Fund und fordern Rettungskräfte an. Plötzlich fällt Ihr Blick auf die Bildschirme an den Wänden: Sie sind im Fernsehen! Reporter berichten über Ihren Zugriff! Verdammt, auch wenn die Einsatzleitung im nächsten Augenblick die Leitungen kappen lässt – das Überraschungsmoment ist hinüber. Ein Typ in Tarnklamotten stürmt aus dem Wartezimmer herein und hebt die Waffe. Ihre Kollegen erkennen sofort, dass dieser Mann niemals aufgeben wird und schießen ihn nieder.



00:39 – Geisel in Gefahr

Durch ein Fenster erkennen Sie einen Terroristen auf der Kinderstation, der einem Pfleger eine Pistole an den Kopf hält. Diesen Entführer müssen Sie schleunigst übertölpeln, sonst erschießt er seine Geisel. Dummerweise lassen sich in **SWAT 4** die Türen nicht wie bei **Raven Shield** oder **Splinter Cell 3** spaltweise öffnen. Sonst hätten Sie dem Aggressoren unbemerkt eine CS-Granate vor die Füße werfen können. Deshalb entscheiden Sie sich für das klassischste aller SWAT-Manöver überhaupt: „Breach, Bang and Clear", also „Aufbrechen, blenden und sichern". Während Team Blau den Korridor im Auge behält, bringt Officer Reynolds eine Ladung C2 an und zählt runter: 3, 2, 1 – mit einem lauten Knall fliegt die Metalltür auf, Kollege Jackson wirft eine Blendgranate. Gemeinsam stürmen Sie den Raum und brüllen den völlig desorientierten Kidnapper mit „Waffe weg!" an. Angesichts der Übermacht lässt er seine Knarre fallen und sinkt auf die Knie, sodass Sie ihm Handschellen anlegen können.



00:46 – Keller säubern

Das Erdgeschoss ist gesichert. Hyun-Jun Park kann also nur im Keller stecken. Unten erleben Sie eine saftige Überraschung. Ein Gegner springt hinter einem Wäschekorb vor und trifft Sie am Bein. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als den Feind mit dem G-36 außer Gefecht zu setzen. Aufgrund Ihrer Verletzung können Sie nur noch langsam weiterhumpeln. Nachdem Sie in den Duschen einen weiteren Attentäter erledigt haben, beziehen Sie vor der Pathologie Stellung. Per Optiwand machen Sie den Botschafter und seine Kidnapper aus. Über das Befehlsmenü erteilen Sie das Kommando „Öffnen, Gasgranate werfen und sichern". Ohne dass eine einziger Schuss fällt, nehmen Sie die Verbrecher in Gewahrsam, die Geisel ist befreit. Geschafft!

Die besten Schauplätze

SWAT

Missionen, die ähnlich genial sind wie der oben beschriebene Krankenhauseinsatz:



Büro von RedLibrary.com
Bankräuber haben sich in die Räume der Software-Firma RedLibrary.com geflüchtet und die Angestellten als Geiseln genommen. Sie dringen entweder von der Garage oder von vorne in das typisch amerikanische Großraumbüro ein.



Discothek A-Bomb
Ein paar Verrückte haben in der A-Bomb-Disco wild um sich geschossen und dabei ein Blutbad angerichtet. Retten Sie die Verletzten aus den Klauen der Wahnsinnigen und bereiten Sie dem Spuk ein Ende. Ein sehr düsterer und beklemmender Level.



Old Granite Hotel
Mitglieder der Terrorgruppe America Now halten im Old Granite Hotel Geiseln gefangen. Was Sie zu Missionsbeginn noch nicht wissen: Im Gebäude wurden Sprengsätze versteckt, die Sie innerhalb von neun Minuten entschärfen müssen. Spannend!

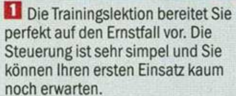
IM WETTBEWERB

GHOST RECON TEST IN PCG 01/02	RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD TEST IN PCG 04/03	SWAT 4 TEST IN PCG 05/05
TECHNIK		
BEFRIEDIGEND (74%)	**GUT** (82%)	**GUT** (85%)
+ Realistische Landschaften + Detaillierte Charaktere + Flüssige Animationen – Unzureichende Fernsicht – Verwaschene Bodentexturen	+ Schön modellierte und animierte Charaktere + Glaubwürdige Soundeffekte – Eckige Objekte – Karge Texturierung	+ Detaillierte Teammitglieder und Gegner + Geschmeidige Animationen + Realistische Soundkulisse – Objekte sehen etwas klobig aus – Physik-Engine kommt kaum zum Einsatz
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (77%)	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (84%)
+ Sehr spannende Missionen + Glaubwürdige Szenarien – Kaum Zwischensequenzen – Öde Briefings	+ Packende Aufträge + Überraschende Story + Dezente Musikuntermalung – Nur Sprecher zur Storypräsentation	+ Realistisch anmutende Schauplätze + Sehr spannende Einsätze + Stimmungsvolle Dialoge – Keine Story, Beförderungen oder Orden – Langweilige Textbriefings
SPIELDESIGN		
BEFRIEDIGEND (72%)	**GUT** (84%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)
+ Gute Speicherfunktion + Abwechslungsreiche Aufträge – Mangelhafte KI der Gegner und Kameraden – Sehr kurze Spieldauer	+ Rollenspielartiges Erfahrungsprinzip + Umfangreiche Planungsphase + Einfache Steuerung + Viele Interaktionsmöglichkeiten – KI-Mitstreiter gelegentlich mit Patzern	+ Hervorragendes Teammanagement + Gelungene KI – Missionsziele wiederholen sich ständig. – Keine Rollenspiel-Elemente – Fehlende Speicherfunktion sorgt für Frust.
MULTIPLAYER		
GUT (81%)	**GUT** (86%)	**GUT** (85%)
+ Kooperativer Spielmodus + Bis zu 36 Spieler – Kommunikationsmöglichkeiten im Team lassen zu wünschen übrig	+ Fünf Spielmodi + Viele Serveroptionen + Karteneditor – Nur 16 Spieler	+ Kooperative Kampagne + Umfangreiches Waffenarsenal + 15 Karten – Etwas zäher Spielablauf – Nur 16 Spieler
SPIELSPASS		
BEFRIEDIGEND (77%)	**GUT** (86%)	**GUT** (84%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

Ghost Recon	Rainbow Six: Raven Shield	SWAT 4
Spieldauer (Einzelspieler): 10 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 15 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 10 Stunden

1 Die Trainingslektion bereitet Sie perfekt auf den Ernstfall vor. Die Steuerung ist sehr simpel und Sie können Ihren ersten Einsatz kaum noch erwarten.



2 SWAT 4 sieht nicht nur schick aus, das intuitive Teammanagement klappt obendrein hervorragend. Die ersten Missionen meistern Sie mit Bravour.

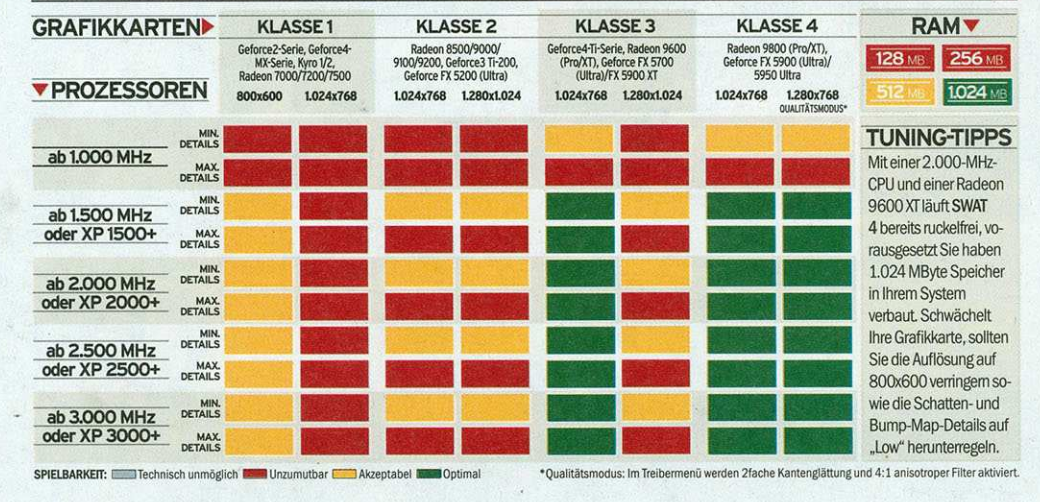


3 Zwar sind die Missionen sehr spannend inszeniert, auf Dauer fehlt aber eine motivierende, storylastige Karriere. Ihr Team wirkt wie eine 08/15-Truppe.



4 Gegen Ende steigt der Schwierigkeitsgrad enorm an. Sie vermissen in den riesigen Levels eine Speicherfunktion. Dafür begeistern die zahlreichen taktischen Möglichkeiten.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS

Mit einer 2.000-MHz-CPU und einer Radeon 9600 XT läuft **SWAT 4** bereits ruckelfrei, vorausgesetzt Sie haben 1.024 MByte Speicher in Ihrem System verbaut. Schwächelt Ihre Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern sowie die Schatten- und Bump-Map-Details auf „Low" herunterregeln.

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SWAT 4

CA. € 45,-
8. APRIL 2004

BENJAMIN BEZOLD



„SWAT 4 ist erfreulich einfach zu spielen und bietet eine unglaubliche taktische Tiefe."

„Keine Bewegung, Polizei!" Ich liebe **SWAT 4**. Es macht einfach tierisch Laune, Leute anzuschreien, bis diese ehrfürchtig vor mir auf die Knie fallen. Wenn das nur auch im echten Leben bei meinen Arbeitskollegen funktionieren würde ... Beim Teammanagement beweist **SWAT 4**, dass Taktik-Shooter nicht zwingend kompliziert sein müssen. So eine einfache Steuerung wünsche ich mir in Zukunft bei jedem Titel. Nicht aber einen ähnlich lieblosen Karriere-Modus. Was bringt es mir beispielsweise, einen Einsatz besonders gut abzuschließen, wenn ich hinterher weder eine Beförderung noch eine Medaille erhalte?

THOMAS WEISS



„Wer SWAT 3 gemocht hat, wird SWAT 4 lieben. Ein Eldorado für jeden Freizeitpolizisten."

Man nehme **SWAT 3**, baue eine neue Grafik-Engine ein, vereinfache die Steuerung und entwerfe frische Levels: Fertig ist **SWAT 4**. Auch wenn sich seit dem Vorgänger reichlich wenig getan hat, ist **SWAT 4** ein Pflichtkauf für jeden Hobby-Cop. Denn die glaubwürdigen Schauplätze und die bedrückende Atmosphäre lassen die Polizeieinsätze verblüffend realistisch wirken. Stellenweise fühlte ich mich sogar wie Lieutenant Dan „Hondo" Harrelson aus meiner Lieblingsserie **Die knallharten Fünf**. Schade nur, dass auch Teil 4 wieder auf eine zusammenhängende Story und Rollenspiel-Elemente komplett verzichtet.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Irrational Games
Studionote: -
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

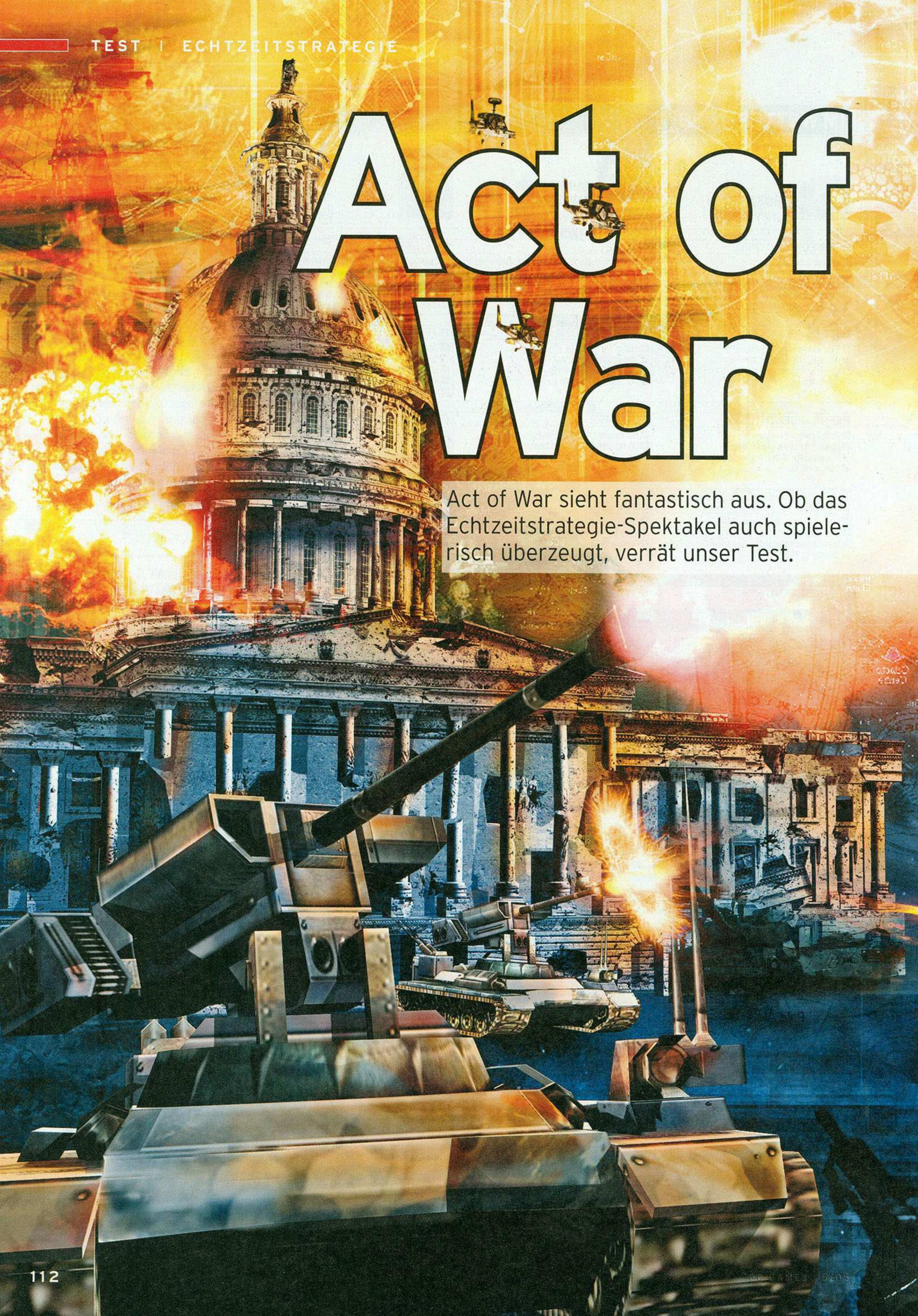
Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Einfaches Teammanagement
+ Glaubwürdige Szenarien
+ Gute KI
– Langweilige Karriere ohne Story
– Sehr kurze Spieldauer

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (87)
	Steuerung	Sehr gut (93)
	Mehrspieler	Gut (85)



Act of War

Act of War sieht fantastisch aus. Ob das Echtzeitstrategie-Spektakel auch spielerisch überzeugt, verrät unser Test.



ERFOLGREICHER LUFTSCHLAG Mit unserem F/A-18 Hornet machen wir eine gegnerische Terroristen-Basis dem Erdboden gleich.



STRASSENSCHÄDEN In San Francisco liefern Sie sich ein erbittertes Duell mit bis an die Zähne bewaffneten Terroristen. Dank Apache-Kampfhubschraubern behalten Sie die Oberhand.

Mit seiner vollmundigen Ankündigung „Unser Spiel ist der **Command & Conquer**-Killer!" erntete **Act of War**-Chefentwickler Alexis Le Dressay im Spätsommer letzten Jahres bei der aus aller Herren Länder angereisten Journalistenschar nur ein müdes Lächeln. Die wenige Augenblicke zuvor präsentierte Demo-Mission sah zwar gigantisch aus, ruckelte aber auch besorgniserregend und ließ praktisch keinen Spielfluss zu. Dass das französische Entwicklerstudio Eugene Systems nicht zu viel versprochen hatte, sollte sich erst Anfang 2005 herausstellen. Da endlich verschmolzen alle Elemente des Echtzeit-Strategiespiels miteinander und neben der überragenden Technik, dem ausgeklügelten Missionsdesign und den intelligent agierenden Computergegnern kam die fesselnde und filmreif inszenierte Hintergrundgeschichte vollends zum Tragen. Wer bereits unsere Vorschau-Artikel gelesen hat, weiß, dass es in den bisherigen Beta-Versionen noch Probleme bei der Wegfindung sowie der Übersicht gab. Hier versprachen die Entwickler allerdings bis zur finalen Version, die Grundlage dieses Artikels ist, Besserung. Ob die tatsächlich eingetreten ist? Dazu später mehr.

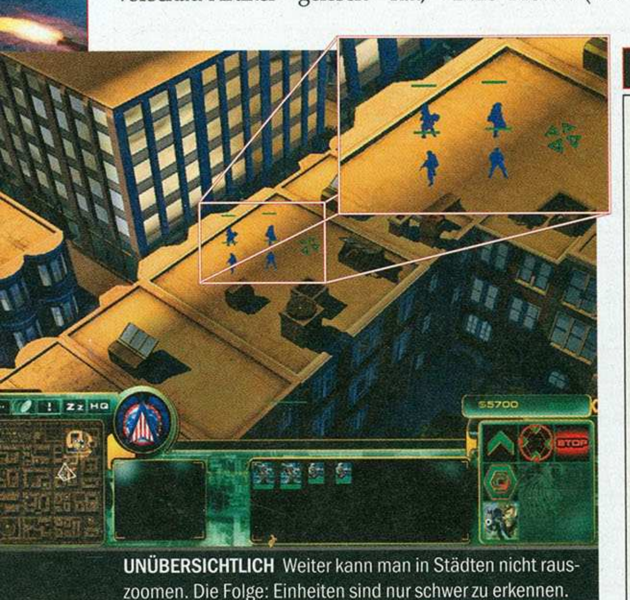
> Im Gegensatz zu Command & Conquer Generäle setzt Act of War auf eine extrem spannende Hintergrundgeschichte.

Ein Profi liefert die Story

Im Gegensatz zu **Command & Conquer Generäle**, das praktisch gar keine Story bietet, setzt **Act of War** auf eine extrem spannende Hintergrundgeschichte, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel zieht. Sie stammt aus der Feder des amerikanischen Bestsellerautors Dale Brown (**Feuerflug**, **Armageddon**) und spielt um das Jahr 2010 auf Mutter Erde. In dem „geopolitischen Techno-Thriller" wird das, was sich bereits heutzutage als mögliches Horrorszenario abzeichnet, bittere Realität: Stetig steigende Benzinpreise haben Autofahren um das Jahr 2010 herum zu einem horrend teuren Vergnügen gemacht, das sich nur die wenigsten leisten können, die meisten aber müssen. Von dieser Not profitieren in erster Linie die Rohöllieferanten, denen dadurch tagtäglich Milliarden in die ohnehin schon proppevollen Kassen gespült werden. Doch das reicht den raffgierigen Ölmultis noch lange nicht – sie wollen die Erdbevölkerung weiter schröpfen. Zu diesem Zweck haben sie sich zusammengetan und einen fiesen Plan ausgebrütet: Eine international operierende Terrororganisation soll für das skrupellose Sprit-Kartell rund um den Globus verheerende Anschläge vom Ausmaß des 11. September durchführen, um die Weltwirtschaft endgültig in die Knie zu zwingen und den Spritpreis in noch unverschämtere Höhen zu treiben. Doch der amerikanische Geheimdienst bekommt Wind von der Geschichte und lokalisiert anhand einer abgefangenen Anschlagsplanung den vermeintlichen Stützpunkt der Terroristen in der libyschen Wüste. Wenige Stunden später ist mit der amerikanischen Task Force Talon bereits die weltweit beste Spezialeinheit auf dem Weg nach Nordafrika, um den Verbrechern ihr schmutziges Handwerk zu legen.

Ganz großes Strategie-Kino

So weit, so gut – doch es geht noch besser. Denn die Art



UNÜBERSICHTLICH Weiter kann man in Städten nicht rauszoomen. Die Folge: Einheiten sind nur schwer zu erkennen.

Reale Schauplätze: Original und Fälschung



Authentizität wird in Act of War groß geschrieben

Gleich zu Spielbeginn verschlägt es den Spieler nach London. Eine Ministerkonferenz ruft Zehntausende von Demonstranten auf den Plan, die sämtliche Straßenzüge der englischen Hauptstadt säumen. Diesen Trubel wollen Terroristen für einen Anschlag auf den Buckingham Palace nutzen, der seinem realen Vorbild (links) zum Verwechseln ähnlich sieht.



BOMBASTISCHE ZWISCHENSEQUENZEN Kein Spiel bietet so effektvolle Videos wie Act of War. Auch die mittels der Spiele-Engine erstellten Szenen sind sehenswert.



ERSTE HILFE Verwundete Einheiten im Umkreis eines Rettungshubschraubers werden automatisch geheilt.

und Weise, wie bei **Act of War** die fortlaufende Story erzählt wird, ist einzigartig. Missionsbesprechungen mit peinlichen Laiendarstellern vor austauschbaren Kulissen oder von einem Off-Sprecher vor blinkenden Karten gähnend langweilig verlesene Monologe gibt es hier glücklicherweise nicht. Stattdessen erwarten Sie mitreißende Zwischensequenzen, an deren Entstehung Profis mitwirkten, die bereits an der **Herr der Ringe**-Kinotrilogie oder dem letzten **Star Wars**-Streifen beteiligt waren. Der Clou: Nicht nur zwischen den einzelnen Missionen, sondern auch während der Einsätze sorgen in Extrafenstern eingespielte Videos für zusätzliche Atmosphäre. Insgesamt bietet **Act of War** Filmsequenzen mit einer Länge von einer guten Stunde, dazu kommen nochmals knapp 30 Minuten mittels der Spiele-Engine erstellte Szenen, was deren Qualität jedoch keinen Abbruch tut.

Die totale Krise

In der 34 Missionen umfassenden Einzelspielerkampagne schlüpfen Sie in die Rolle von Sergeant Ray Jefferson, einem hoch dekorierten amerikanischen Elite-

Act of War und Command & Conquer: Generäle im Vergleich





	ACT OF WAR	C&C GENERÄLE
Story/Szenario	Als Anführer der Task Force Talon bekämpfen Sie den Terror in einer 15 Missionen umfassenden Kampagne mit realen Einheiten an authentischen Schauplätzen rund um den Globus.	Drei Kampagnen mit 20 Missionen, bei denen Sie sich als Befehlshaber von drei Streitmächten mit Roboterarmeen bekriegen. Keine Hintergrundgeschichte.
Präsentation	Spektakuläre und riesige 3D-Spielwelt. Detailreiche und glaubwürdige Nachbildungen realer Metropolen. Kinoreife Zwischensequenzen erzählen die spannende Story.	Die SAGE-Engine zaubert eine hübsche 3D-Spielwelt auf den Monitor, die in puncto Detailreichtum und Spezialeffekte aber nicht an **Act of War** herankommt. Keine Videos.
Steuerung	Etwas gewöhnungsbedürftig, da Einheiten nicht mit Rechtsklick abgewählt werden können. Spielwelt lässt sich zwar problemlos frei drehen, aber nicht weit genug rauszoomen.	Gewohnt gut. Sowohl die Einheiten als auch die frei bewegliche Kamera lassen sich ohne Schwierigkeiten bedienen. Nur im Mehrspieler-Modus hakt es manchmal.
Künstliche Intelligenz	Intelligente Computergegner stellen selbst Profis vor eine echte Herausforderung. Demgegenüber steht eine dürftige Wegfindungsroutine, die für Frust sorgt.	Klug agierende PC-Gegner und schlaue Mitstreiter lassen keine Wünsche offen. Im Gegensatz zu **Act of War** verfahren sich Einheiten praktisch nie.
Schwierigkeitsgrad	Drei wählbare Schwierigkeitsgrade fordern sowohl Experten als auch Einsteiger. Wird im Spielverlauf zunehmend schwerer.	Drei Schwierigkeitsgrade befriedigen Anfänger und erfahrene Generäle. Wobei der höchste schon unfair schwer ist.
Forschungsoptionen	**Act of War** bietet im Gegensatz zu **Command & Conquer: Generäle** leider keinerlei Forschungsoptionen zum Ausbau Ihrer Technologiestufen.	Im Gegensatz zu **Act of War** müssen neue Einheiten und Gebäude erst erforscht werden und stehen demnach nicht vom Start weg zur Verfügung.
Mehrspieler-Modi	Deathmatch und Team-Deathmatch für acht Spieler via Internet oder LAN mit weniger Mehrspieler-Karten als **Command & Conquer: Generäle**.	Deathmatch und Team-Deathmatch. Bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet. Neben den Karten des Solospiels gibt es auch spezielle Multiplayer-Karten.



BEINDRUCKEND Zum großen Showdown kommt es in Washington D.C. Hier müssen Sie Anschläge auf das Kapitol sowie das Weiße Haus verhindern.

ATMOSPHÄRISCH STARK Ein gelegentlich aufpoppendes Videofenster treibt die spannende Hintergrundgeschichte auch während der Missionen voran.

Soldaten und zugleich Anführer des amerikanischen Anti-Terror-Kommandos Task Force Talon sowie – in einigen Einsätzen – Kommandant einer Spezialeinheit der US Army. Ihre Aufgabe klingt anfangs nach einem Routineeinsatz: Mit einem 15 Mann starken Trupp sollen Sie eine Terrorzelle in der libyschen Wüste sprengen und deren Boss dingfest machen. Nach dem filmreifen Intro finden Sie sich in der staubigen Einöde vor den Toren des Stützpunktes wieder, der inklusive des Anführers binnen weniger Minuten in Ihren Händen ist. Doch damit fangen die Probleme erst an – denn der gefangen genommene Terrorist lässt wie Skandal-Schiri Hoyzer die Hosen runter und erklärt der CIA, dass er lediglich ein kleines Glied einer riesigen Kette und die Gefahr terroristischer Anschläge mit seiner Festnahme sicher nicht gebannt ist. Und tatsächlich: Kurze Zeit später steht Jefferson mit seiner Truppe in den von Globalisierungsgegnern gesäumten Straßen Londons, um einen hochrangigen Politiker aus den Fängen der Sprit-Kartell-Schergen zu befreien. Ist auch das geglückt, geht es weiter um den halben Globus: Sie müssen die Sprengung der Golden Gate Bridge verhindern, eine ägyptische Ölraffinerie bei Al Ousayr gegen die Privat-Armee der Benzin-Multis verteidigen, Geiseln aus einem russischen Stützpunkt freibomben, in der arabischen Pilgerstätte Medina für Ordnung sorgen und schlussendlich zum großen Showdown einen Anschlag auf das Weiße Haus in Washington D.C. verhindern. Während Medina im Spiel wie eine x-beliebige islamisch geprägte Stadt aussieht und San Francisco in erster Linie anhand einer guten Imitation der Golden Gate Bridge identifiziert werden kann, sind die originalgetreuen Nachbildungen von London inklusive des Buckingham Palace oder Washington D.C. mit Kapitol und Weißem Haus umso beeindruckender. Mittels GPS-Daten haben die Entwickler beide Metropolen maßstabsgetreu nachgebaut und mit viel Liebe zum Detail zu charakteristischem Leben erweckt. So flitzen über die Straßen der britischen Hauptstadt die berühmten roten Doppeldeckerbusse, während rund um George Bushs Amtssitz dicke Limousinen oder die typisch gelben Taxen anzutreffen sind.

Und wie spielt sich das Ganze?

Im Gegensatz zu **Command & Conquer: Generäle** setzt **Act of War** auch, aber nicht nur auf klassischen Basisbau. Forschungsoptionen sucht man hierbei allerdings vergebens. Sämtliche Einheiten sind – das entsprechende Produktionsgebäude vorausgesetzt – stets verfügbar. Dafür bietet **Act of War** auch kurzweilige „Direct Action"-Missionen, bei denen Sie mit einer überschaubaren Streitmacht als schnelle Eingreiftruppe mitten im Krisengebiet landen und nur wenig Zeit haben, die Lage unter Kontrolle zu bringen.

Die drei Ressourcen von Act of War



Ölförderung

Das schwarze Gold wird mittels Raffinerien gewonnen, von Tanklastern zum Stützpunkt gebracht und dort zu Geld gemacht. Je mehr Tanklaster Sie haben, desto schneller füllt sich Ihr Konto. Für den Auf- und Ausbau einer Basis optimal, aber mit fortschreitender Spieldauer werden die anderen beiden Ressourcen sehr viel bedeutender.



Banken

Im Ausnahmezustand sind in **Act of War** Banküberfälle ein probates Mittel, um möglichst schnell an relativ viel Geld zu kommen. Eine Hand voll Leute genügt, um solch einen Münzspeicher einzunehmen. Neben einer beträchtlichen Sofortauszahlung gibt es alle paar Minuten eine weitere Überweisung auf Ihr Konto – wenn genug Einheiten im Gebäude stationiert sind.



Kriegsgefangene

Wer im Eifer des Gefechts feindliche Einheiten gefangen nimmt, bekommt sofort eine Kopfprämie ausgezahlt. Besitzen Sie obendrein ein Gefängnis, gibt es für jeden Gefangenen in regelmäßigen Abständen eine Bonuszahlung. Verfügen Sie über entsprechend viele Zuchthäuser, so brauchen Sie sich um die Finanzierung Ihrer Hightech-Armee keine Sorgen mehr zu machen.

Stärken und Schwächen der drei Parteien im Vergleich

Ob Sie in der Kampagne den Terror bekämpfen oder in Online-Gefechten mit den Sprit-Kartell-Schergen starten: PC Games verrät Vor- und Nachteile beider Seiten.

Seite	Stärken	Schwächen
USA  TASK FORCE 	Task Force Talon und US Army sind technisch auf dem neuesten Stand und verfügen über modernstes Kriegsgerät sowie bestens ausgebildete Spezialeinheiten. Speziell die Lufthoheit mit effizienten Kampfhubschraubern und den gefürchteten B2-Spirit-Bombern sowie dem FA32-Kampfflugzeug ist ein dicker Trumpf im Kampf gegen die Terroristen.	Zahlenmäßig sind die von Sergeant Ray Jefferson kommandierten Spezialeinheiten meistens klar in der Minderheit und auf den Überraschungseffekt ihres Angriffs angewiesen. Elitesoldaten wie der schwere Scharfschütze, der sogar Fahrzeuge ausschalten kann, sind zwar effizient, aber extrem teuer in der Anschaffung.
KONSORTIUM 	Die bösen Terroristen sind klar in der Überzahl und können auf eine Reihe von Einheiten russischen Ursprungs zurückgreifen. Besonders effektiv ist der Tunguska-Raketenwerfer, der auch auf weitere Entfernung massiven Schaden anrichtet. Der Hind-Helikopter schaltet zudem Abrams-Panzer und stationäre Ziele problemlos aus.	Hightech-Waffen sucht man bei dem Konsortium vergebens. Im Luftkampf ist lediglich das F23-Kampfflugzeug eine Alternative zu den schweren Bombern der amerikanischen Streitkräfte. Außerdem sind Infanteristen gegen gepanzerte Fahrzeuge größtenteils chancenlos. Ein schnelles und leicht gepanzertes Fahrzeug fehlt ebenfalls.

In jeder Mission gibt es Haupt- und Nebenziele. Das Spiel ist vorbei, sobald Ihr Alter Ego Jefferson stirbt. Dankenswerterweise lässt sich der Spielstand jederzeit speichern. In beinahe jeder Mission müssen Sie sämtliche Terroristen inklusive möglicher Hauptquartiere von der Karte ausradieren, Geiseln befreien oder eine Raketenabschuss-Stellung sprengen. Wenn Sie Bonus-Ziele, etwa die Befreiung verschleppter Polizisten, erreichen, werden Sie mit frischen Kämpfern oder neuen Fahrzeugen belohnt.

Moderne Kriegsführung

Im Spielverlauf bekommen Sie es mit knapp 100 realen und futuristischen Kampfeinheiten zu tun. Marines, Scharfschützen oder Raketenwerfer-Soldaten sind eine gute Waffe gegen Infanteristen und leicht gepanzerte Fahrzeuge. Mit den futuristischen Shield-Kampfrobotern hingegen schalten Sie sogar M2A3-Bradley-Panzer oder Paladin-155mm-Haubitzen aus. Gewiefte Taktiker verschanzen ihre Soldaten in Wäldern oder auf Häuserdächern und erhöhen damit deren Angriffskraft. Als gefährlich erweist sich beim Befehligen der Einheiten die ansonsten ordentliche Steuerung: Im Gegensatz zu anderen Spielen wählen Sie mit einem rechten Mausklick auf ein freies Feld nicht die jeweilige Einheit ab, sondern schicken diese dorthin. Zum Glück lässt sich dieser Unsinn im Optionsmenü abstellen. Zurück zum Thema: Besonders wirkungsvoll sind auch die AH-64D-Apache-Longbow-Kampfhubschrauber sowie die UGCV-Panzer. Den Letztgenannten schrauben Sie je nach Bedarf Spionagedrohnen, Kanonen oder Raketenwerfer auf den Geschützturm. Wer über das nötige Kleingeld verfügt, errichtet einen Luftwaffen-Kontrollturm und ordert Luftschläge von MIG-21-Bombern oder F18-Kampfflugzeugen bequem per Mausklick. Nach je-

VON WEGEN UNKAPUTTBAR Bei Act of War ist jedes einzelne Gebäude komplett zerstörbar, ganze Straßenzüge können in Schutt und Asche gelegt werden.

So spielt sich Act of War

PC Games hat sich in die Schlachtfelder der Zukunft gestürzt und zeigt Ihnen, wie eine typische Mission bei Act of War abläuft! Im folgenden Beispiel sollen Sie zunächst eine Basis im Südosten der Karte errichten und sich anschließend nach Norden durchschlagen, wo Terroristen ein Kraftwerk besetzt haben.

DOC/NOAA/NWS/NCEP
ACT OF WAR MAP-CENTER
VALID PCG 05/05

BASIS BEFESTIGEN Zu Beginn sichern wir unseren Stützpunkt mit Türmen, Scharfschützen und Shield-Soldaten. Mit unseren beiden Stealth-Helikoptern erkunden wir die Gegend und entdecken im Westen ein Gefängnis ...

GEFANGENE BEFREIEN Mit Scharfschützen und Shield-Einheiten schlagen wir uns über den westlichen Pfad zum Gefängnis durch. Die Wachen haben keine Chance: Die Gefangenen sind schnell befreit. Als Dank schickt uns das Hauptquartier Verstärkung.

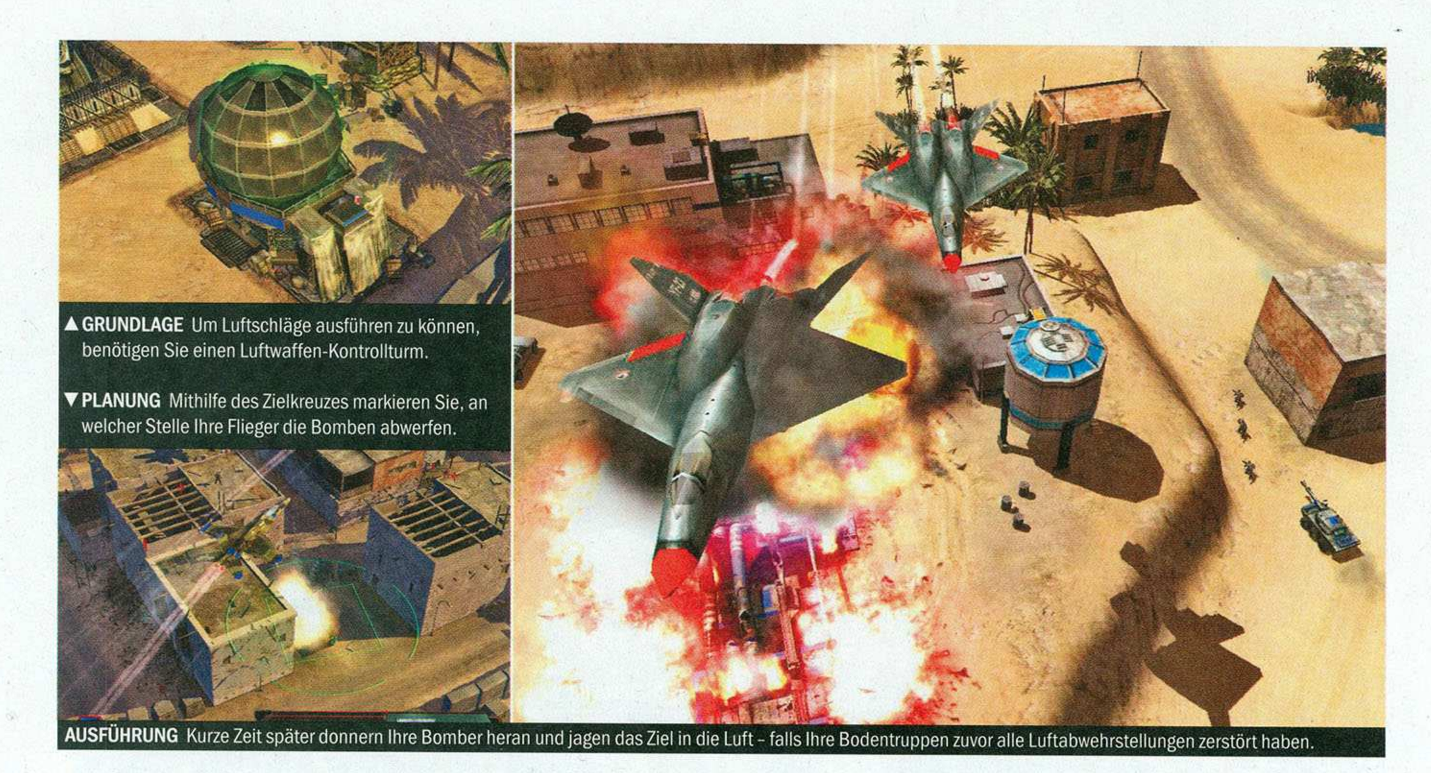
ÖLQUELLEN EROBERN Weiter geht's! Mit einer gemischten Kampftruppe überqueren wir die Brücke zum schlecht geschützen Westtor des gegnerischen Vorpostens. Ist dieser ausradiert, errichten wir eine zweite Basis.

SAFT ABDREHEN Railguns an einer Brücke im Norden verhindern jegliches Vorankommen. Deshalb schalten wir deren Generatoren mittels unserer Shield-Einheiten aus – und schon ist der Weg frei.

LUFTWAFFE EINSETZEN Bevor der Feind zurückschlagen kann, schalten wir mit gezielten Luftschlägen vorhandene Einheiten und Produktionsgebäude aus. Parallel beginnt der Aufbau einer größeren Streitmacht.

SABOTAGE VERHINDERN Die Terroristen sehen ihre Felle davonschwimmen und versuchen alles, um die vier Generatoren zu zerstören. Heftige Gegenwehr erfordert den Einsatz aller verfügbaren Einheiten. Bleibt nicht wenigstens ein Reaktor intakt, ist die Mission gescheitert!

TAKTISCHE ABWEHR Wir beginnen umgehend mit der Produktion einer Wächterdrohne. Diese eskortieren wir anschließend in die schwach verteidigte Energieanlage, um drohende Luftschläge frühzeitig erkennen und abwehren zu können. Geschafft? Glückwunsch, der Auftrag ist erfüllt!



▲**GRUNDLAGE** Um Luftschläge ausführen zu können, benötigen Sie einen Luftwaffen-Kontrollturm.

▼**PLANUNG** Mithilfe des Zielkreuzes markieren Sie, an welcher Stelle Ihre Flieger die Bomben abwerfen.

AUSFÜHRUNG Kurze Zeit später donnern Ihre Bomber heran und jagen das Ziel in die Luft – falls Ihre Bodentruppen zuvor alle Luftabwehrstellungen zerstört haben.

dem Scharmützel gewinnen Ihre Einheiten Erfahrungspunkte und gewinnen an Stärke. Wie alles im Leben hat auch fortschrittlichere Kriegsmaschinerie ihren Preis. Bei **Act of War** gibt es drei Möglichkeiten, an genug Kohle für eine schlagkräftige Armee zu kommen: Sie bauen mit Raffinerien und Tanklastern Öl ab, besetzen eine Bank oder machen Kriegsgefangene (siehe Extrakasten).

Famose Optik

Egal ob Sie einen terroristischen Unterschlupf in der ägyptischen Wüste auseinander nehmen oder die Sprengung des Kapitols in Washington D.C. verhindern: Über die famose 3D-Optik von **Act of War** kann man nur staunen. Eine derart riesige, lebendige, effektvolle, realistische und komplett zerstörbare Spielwelt bot bisher kein vergleichbarer Titel. Die 3D-Engine ist frei drehbar und lässt sich stufenlos zoomen. So ist es genauso möglich, mit seinen Kämpfern in der Verfolgerperspektive durch die Straßenschluchten zu streifen, wie in eine übersichtlichere Iso-Perspektive zu wechseln. Die Animationen der Einheiten sind flüssig und extrem detailliert. Variantenreiche Explosionen in Filmqualität und über die Karte ziehende Rauchschwaden sind an der Tagesordnung. Da die riesige 3D-Welt verdammt hardwarehungrig ist, kann man nur bis zu einem bestimmten Punkt aus dem Geschehen rauszoomen. Und das ist gerade in den Städtemissionen ein Problem, weil man seine Einheiten hinter den riesigen Hochhäusern nur schwer erkennt und ständiges Drehen der Karte die Übersicht noch mehr erschwert. Im Eifer des Gefechts den Überblick zu behalten, ist dann praktisch unmöglich. Und auch auf der stets eingeblendeten Minimap lassen sich die als weiße Pünktchen dargestellten, eigenen Krieger kaum identifizieren.

Kein Ausweg?

Für zusätzlichen Ärger sorgt die immer noch dürftige Wegfindung: Soldaten machen häufig riesige Umwege, Baukräne kommen nicht mehr voran und Panzer bleiben stecken, weil eine Baubegrenzung wie bei **Command & Conquer: Generäle** verhindert, dass beispielsweise ein Kraftwerk direkt vor die Ausfahrt der Rüstungsfabrik gepflanzt werden kann. So bleibt der Abriss bereits bestehender Gebäude oft der einzige Ausweg, um seine Einheiten wieder zu „befreien". Nervig! Wenig zu meckern gibt es hingegen über die künstliche Intelligenz. Sowohl Ihre Mitstreiter als auch die Gegner gehen taktisch äußerst klug vor und stellen im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade selbst altgediente Echtzeit-Strategie-Experten vor schwere Aufgaben. Das Missionsdesign ist herrlich abwechslungsreich und dank der fesselnden Story immer für eine Überraschung gut. Schade, dass man lediglich mit einer Partei spielen kann – somit endet die Kampagne nach 15 kurzweiligen Stunden. Wer mag, versucht sich anschließend im herausfordernden Skirmish-Modus oder liefert sich in den Mehrspieler-Modi via Netzwerk oder Internet mit bis zu acht Kontrahenten spannende, aber auch etwas ruckelige Online-Gefechte. Hier dürfen Sie immerhin das, was Ihnen im Solospiel verwehrt bleibt: aufseiten der bösen Terroristen mit Piranha-Geschützen oder Tunguska-Raketenwerfern in die Schlacht ziehen. (cs)

Grafik zum Staunen: Solch eine riesige, lebendige, effektvolle und realistische Spielwelt bot bisher kein vergleichbarer Titel!

Noch nicht perfekt: Der Mehrspieler-Modus



Wie **Command & Conquer: Generäle** bietet auch **Act of War** Deathmatch und Team Deathmatch via Netzwerk oder Internet. Im Gegensatz zur Einzelspieler-Kampagne dürfen Sie hier neben Task Force Talon und US Army auch aufseiten der Terroristen antreten. Die mitgelieferten Mehrspieler-Karten sind abwechslungsreich und bieten reichlich Freiraum für taktisch ansprechende Online-Gefechte. Während unserer Testphase liefen Multiplayer-Duelle nicht immer flüssig ab, bei Massenschlachten kam es zu einigen störenden Lags. Doof: Es ist problemlos möglich, die gegnerische Basis mit eigenen Gebäuden zuzubauen – anschließend stecken die feindlichen Einheiten fest.

IM WETTBEWERB

ARMIES OF EXIGO TEST IN PCG 01/05	COMMAND & CONQUER: GENERÄLE TEST IN PCG 10/03	ACT OF WAR: DIRECT ACTION TEST IN PCG 05/05
TECHNIK		
GUT (80%)	**GUT** (85%)	**GUT** (89%)
+ Sehenswerte Animationen + Detailreiche 3D-Optik + Guter Soundtrack – Wenig Polygone bei den Einheiten	+ Schöne Partikeleffekte + Ausgefeilte Animationen + Gute Sprachausgabe – Verwaschene Bodentexturen	+ Fantastische 3D-Spielwelt und Animationen + Bombastische Explosionen und Spezialeffekte + Gute Sprachausgabe + Stimmungsvolle Geräuschkulisse + Beeindruckende Partikeleffekte
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (77%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Schöne Rendersequenzen + Rollenspiel-Elemente + Hübsche, fantasievolle Spielwelt – Lahme Story ohne Überraschungen	+ Intensive Kriegsatmosphäre – Unglaubwürdiges Szenario – Roboter statt atmosphärischer Kriegsthematik – Keine fortlaufende Handlung – Praktisch keine Zwischensequenzen	+ Geniale Präsentation + Grandiose, filmreife Zwischensequenzen + Für ein PC-Spiel sensationell gute Story + Glaubwürdiges Szenario + Originalgetreu nachgebildete Schauplätze
SPIELDESIGN		
GUT (80%)	**GUT** (84%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)
+ Zwei Spielebenen + Unkomplizierte Steuerung + Gute KI – Dauerhaft wenig Abwechslung – Kaum Innovationen	+ Übersichtliches Upgrade-Design + Drei fein ausgearbeitete Fraktionen + Drei Kampagnen mit 20 Missionen – Wenig Innovationen – Leichte KI-Mängel	+ Innovatives Ressourcen-Management + Eine Kampagne mit 15 fesselnden Missionen – Karte in Städten nicht weit genug rauszoombar – Mäßige Wegfindung – Nur eine Fraktion im Solospiel
MULTIPLAYER		
GUT (85%)	**SEHR GUT** (92%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)
+ Vier Modi für bis zu zwölf Spieler + Drei spielbare Parteien	+ Drei spielbare Parteien + Deathmatch und Team-Deathmatch für bis zu acht Spieler	+ Deathmatch und Team-Deathmatch für bis zu acht Spieler + Eingebautes Ladder-System + Drei spielbare Parteien – Störende Lags und unfaire Bauoptionen
SPIELSPASS		
GUT (82%)	**GUT** (85%)	**GUT** (84%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

Armies of Exigo	Command & Conquer: Generäle	Act of War: Direct Action
Spieldauer (Einzelspieler): 18 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 18 Stunden

1 In den von Demonstranten verstopften Straßen Londons kämpfen Sie sich zum Buckingham Palace durch. Steuerung und Grafik begeistern auf Anhieb.

2 Action wie im Kino: Filmreife Zwischensequenzen erzählen die fesselnde Story von **Act of War**. Die ersten Einsätze mutieren zum absoluten Zeitfresser.

3 Probleme bei der Wegfindung und mäßige Übersicht in Großstädten sorgen für Frust. Profis erfreuen sich dennoch am ausgeklügelten Missionsdesign.

4 Es kracht, es wummst und es sieht einfach klasse aus: Act of War bietet Action in Reinkultur und spielt sich trotz einiger Mängel klasse. Nach 18 Spielstunden ist die Kampagne vorbei.

LEISTUNGS-CHECK



SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

CA. € 50,-
18. MÄRZ 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Wow! Erstklassige, aber noch nicht ganz perfekte Strategie gegen den Terror!“

Selten hat mich ein Spiel derart gefesselt wie **Act of War**. Selbst zu nachtschlafender Zeit lieferten sich in der PC-Games-Redaktion Terroristen und Task Force Talon erbitterte Netzwerkgefechte ohne Rücksicht auf Schlafmangel oder Artikel-Deadlines. Dennoch ist **Act of War** nicht das geworden, was es vom Potenzial her hätte werden müssen: ein Referenzspiel. Die Präsentation ist einzigartig und die Story für ein Computerspiel sensationell. Solange aber das Wegfindungssystem derart gravierende und frustrierende Mängel aufweist und man aus Städten nicht ganz herauszoomen kann, reicht es nicht für einen Spitzenplatz im Genre.

PETRA FRÖHLICH



„Wenn Grafik alles wäre, hätten wir vermutlich eine neue Referenz ...“

Ist **Act of War** nun ein von einem Computerspiel unterbrochener Kinofilm oder ein von einem Kinofilm unterbrochenes Computerspiel? Die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo dazwischen und zeigt, wie sehr der französische Strategie-Export von seiner starken Story und dem durchdachten Missionsdesign lebt. Nicht nur die Filmszenen, auch die Spielegrafik ist ein absoluter Augenschmaus und setzt den Kampf gegen den Terror erschreckend real in Szene. Ärgerlich jedoch, dass es nur eine Kampagne mit einer Partei gibt (Hallo, **Dawn of War!**) und feststeckende Einheiten wohl erst nach einem Patch der Vergangenheit angehören.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Eugen Systems
Studionote: –
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Fantastische 3D-Optik
+ Spannende Story
+ Aufwendige Zwischensequenzen
+ Ausgeklügeltes Missionsdesign
– Teils mangelnde Übersicht und miese Wegfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (89)
	Sound	Gut (87)
	Steuerung	Befriedigend (77)
	Mehrspieler	Befriedigend (78)



FREIFLUG Per Telekinese heben Sie sowohl Kisten als auch Gegner an und schleudern diese quer durch den Level.



HITZEWALLUNGEN Die Pyrokinese ist eine der gefährlichsten PSI-Kräfte. Mit ihr werfen Sie gewaltige Feuerbälle auf Ihre Feinde.

Psi-Ops

The Mindgate Conspiracy | Star Wars lässt grüßen: Auch in Psi-Ops bekämpfen Sie mit Gedankenkräften das Böse.

Was ist passiert? Als Nick Scrayer in einer Gefängniszelle aufwacht, kann er sich an nichts erinnern. Weder wer er ist noch wie er dorthin gekommen ist. Immerhin scheint er in netter Gesellschaft zu sein. Eine süße Blondine beugt sich über ihn. Doch statt eines Kusses gibt sie ihm eine Pistole und öffnet die Tür. Jetzt haben Sie nicht nur das Schicksal des Muskelpakets in den Händen, sondern – wie die schöne Unbekannte verlauten lässt – auch das der Erde. Ihr Peiniger, ein wahnsinniger General, will nämlich die Weltherrschaft an sich reißen. Aus der Verfolgerperspektive bahnen Sie sich in bester **Metal Gear Solid**-Manier den Weg durch ein weit verzweigtes Tunnelsystem und versuchen, die Pläne des Spinners zu durchkreuzen. Im Laufe der Zeit stellt sich heraus, dass Sie früher ein PSI-Polizist waren und über mächtige Gedankenkräfte – ähnlich wie der Held aus **Second Sight** – verfügen. Diese erlernen Sie nach und nach in Rückblenden. Den Anfang macht die Telekinese, kurz TK. Mit deren Hilfe schleudern Sie per Maus Gegenstände oder Personen durch den Raum, dass Darth Vader seine dunkle Freude daran hätte. Der TK folgen weitere fünf Fähigkeiten, etwa die Pyrokinese oder der Psionieentzug (siehe Kasten).

Trotz der hanebüchenen Story entpuppt sich **Psi-Ops** als spaßiger Shooter für zwischendurch. Dank der hervorragend ins Spiel eingebundenen PSI-Kräfte eröffnen sich stets mehrere Lösungsmöglichkeiten. Ab und an erwarten Sie sogar ein paar simple Physikrätsel. Wäre da nur nicht das mäßige, eintönige Leveldesign: Sie irren immer wieder minutenlang vom einen Ende der Karte zum anderen, nur um anschließend zur Ausgangsposition zurückzufinden. Das nervt, insbesondere wenn Nick zwischendurch das Zeitliche segnet. Es existieren nämlich lediglich ein paar wenige Speicherpunkte. Auch bei der Steuerung merkt man **Psi-Ops** seine Konsolenherkunft deutlich an. Die Mauskontrolle fühlt sich schwammig an und eine Auto-Aiming-Funktion nimmt jegliche Herausforderung beim Zielen. (bb)

Möge die Macht mit Ihnen sein: die PSI-Kräfte

Hier stellen wir Ihnen drei der insgesamt sechs PSI-Fähigkeiten Ihres Charakters vor.



Fernobservierung
Bei der Fernobservierung wandeln Sie als Geist durch die Levels. Sie können verschlossene Türen durchdringen und somit unbemerkt Räume ausspionieren.

Psionieentzug
Jede Aktion kostet Energie. Um Ihren PSI-Vorrat schnell wieder aufzuladen, schleichen Sie sich an einen Gegner heran und entziehen ihm seine Lebensenergie.

Gedankenkontrolle
Bei dieser Aktion übernehmen Sie die Kontrolle über einen Gegner. So können Sie unerreichbar geglaubte Schalter betätigen und Feinde überraschen.



PSI-OPS
CA. € 30,-
16. FEBRUAR 2005

BENJAMIN BEZOLD


„Psi-Ops weckt die dunkle Seite in mir. Ein höllisches Vergnügen."

Schon in **Jedi Knight** habe ich am liebsten die dunklen Machtfähigkeiten eingesetzt. Deshalb freue ich mich ganz besonders über die fiesen Möglichkeiten, die mir **Psi-Ops** eröffnet. Schubse ich meinen Gegner lieber in einen tausend Grad heißen Ofen oder schleiche ich mich von hinten an und entziehe ihm seine Lebensenergie? Abgesehen von den tollen Spezialfähigkeiten habe ich in **Psi-Ops** eine bedrohliche Atmosphäre vermisst. Angst, dass hinter der nächsten Ecke ein Gegner lauern könnte, kam nie auf. Schade eigentlich.

THOMAS WEISS


„Auf dem PC bereitet Psi-Ops nicht ganz so viel Spaß wie auf der Konsole."

Was für ein Duell! Am besten haben mir die motivierenden Bosskämpfe gefallen. Endlich kann ich mein spielerisches Können unter Beweis stellen. Denn die übrigen Gegner sind angesichts meiner mächtigen PSI-Fähigkeiten eher leichte Beute. Es sei denn, ein Feind spawnt mal wieder auf wundersame Weise direkt hinter mir und fällt mir dadurch in den Rücken. Solche Designschnitzer sorgen gelegentlich für Frust. Ebenso wie die mangelhafte Kartenfunktion. Eine Hilfe ist diese nicht; sie stiftet in den verwinkelten Levels allerhöchstens noch Verwirrung.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Midway Games
Studionote: Bedriedigend
Publisher: Zoo Digital Publishing
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Tolle PSI-Kräfte
- + Interessante Bossgegner
- + Physikrätsel sorgen für Abwechslung
- − Schwächen beim Leveldesign
- − Kaum Atmosphäre

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Ausreichend (68)
	Steuerung	Ausreichend (69)
	Mehrspieler	- (-)

Playboy!















Playstation2
20,-€ je Titel



Playstation1
15,-€ je Titel











PC-Software
10,-€ je Titel



Hidden & Dangerous 2






Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, ProMarkt, MakroMarkt, Herkules Technikpartner, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!



3D-WELT Die 3D-Städte sehen in der höchsten Zoomstufe hübsch aus, können aber nur mit einer Hand voll Gebäude erweitert werden.

Oil Tycoon 2

Auch in der zweiten Auflage des C64-Klassikers Oil Imperium wird die Jagd nach dem schwarzen Gold viel zu schnell langweilig.



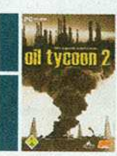
GLOBAL Öl können Sie auf dem ganzen Erdball fördern und verkaufen.

KOHLE FÜR ÖL An der Börse machen Sie mit eigenen und gegnerischen Wertpapieren Kohle.

Die Krümelgrafik des Vorgängers haben die Entwickler dankenswerterweise entsorgt, stattdessen soll eine frische 3D-Optik für die nötige Spielspaß-Ölung sorgen. Praktisch: Mit dem Mausrad zoomen Sie sich stufenlos von Ihrer Ölquelle bis zur übersichtlichen Weltkarte, wo alle Metropolen verzeichnet sind. Egal, ob Sie im freien Spiel oder einem der 18 historischen Szenarien in Echtzeit auf John Rockefellers oder JR Ewings Spuren wandeln: Richtig schwer sind immer nur die ersten zehn Spielminuten. Da gilt es, mit dem anfangs kleinen Kapital möglichst flott eine Probebohrung zu starten, einen Ölturm auf das sprudelnde Gold zu pflanzen, eine Pipeline zum Lager nah der Stadt zu errichten und das sich dort sammelnde Öl per gecharterten Frachter Gewinn bringend in den Heimathafen zu verschiffen. Dabei sollten Sie tunlichst nicht auf die Ratschläge Ihres Beraters eingehen, der Sie permanent zu neuen und viel zu teuren Probebohrungen drängt und sich viel zu spät meldet, wenn Ihre Tanks überlaufen. Lassen Sie den Assistenten auch bloß keine Öltanker chartern, da er die oftmals in den Hafen mit dem schlechtesten Rohöl-Kurs schickt.

Viel zu einfach!

Rollt der Rubel erst einmal, bauen Sie eigene Schiffe, legen Handelsrouten fest, erforschen neue Techniken, um Raffinerien oder Tankstellen zu errichten, oder kaufen an der Börse ein paar Konkurrenten auf. Klingt einfach? Ist es auch! Selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad ist es ein Kinderspiel, massig Kohle zu scheffeln. 30 Minuten fesselt **Oil Tycoon 2** an den Monitor, anschließend verpufft der Spielspaß schneller als ein Einwegfeuerzeug in der Mikrowelle. (cs)



OIL TYCOON 2

CA. € 40,-
10. FEBRUAR 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Viel besser als der Vorgänger – aber noch lange nicht gut genug!"

Oil Tycoon 2 teilt das Schicksal vieler mittelmäßiger Wirtschaftssimulationen: Nach einer gewissen Zeit wird es einfach verdammt langweilig. Wo liegen die Herausforderungen, wenn nach einer halben Spielstunde im Minutentakt neue Millionen auf mein Konto sprudeln, meine Aktien die höchst gehandelten an der Börse sind und ich alles bauen und kaufen kann? Katastrophen gibt es wenige, Probebohrungen sind praktisch immer erfolgreich und spaßige Sabotageaktionen gegen meine Kontrahenten gibt es im Gegensatz zum Urspiel auch nicht. Schade!

BENJAMIN BEZOLD



„Schöner bohren: allenfalls für Neulinge empfehlenswerte Öl-Sim."

Als alter **Oil Imperium**-Fan habe ich mich ganz besonders auf die optisch ansprechende Neuauflage gefreut – und war entsprechend enttäuscht. Die Grafik ist ebenso klasse wie nützlich, die Forschungsoptionen und Baumöglichkeiten sind ebenfalls genial und die historischen Szenarien eine prima Idee. Aber der niedrige Schwierigkeitsgrad ist für erfahrene Ölmagnaten eine einzige Enttäuschung. Lediglich Neulinge, die sich zu Spielbeginn nicht von dem wahnwitzigen Berater in den Ruin quatschen lassen, kommen längerfristig auf ihre Spielspaß-Kosten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Dartmoor Softworks
Studionote: Befriedigend
Publisher: East Entertainment Media
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

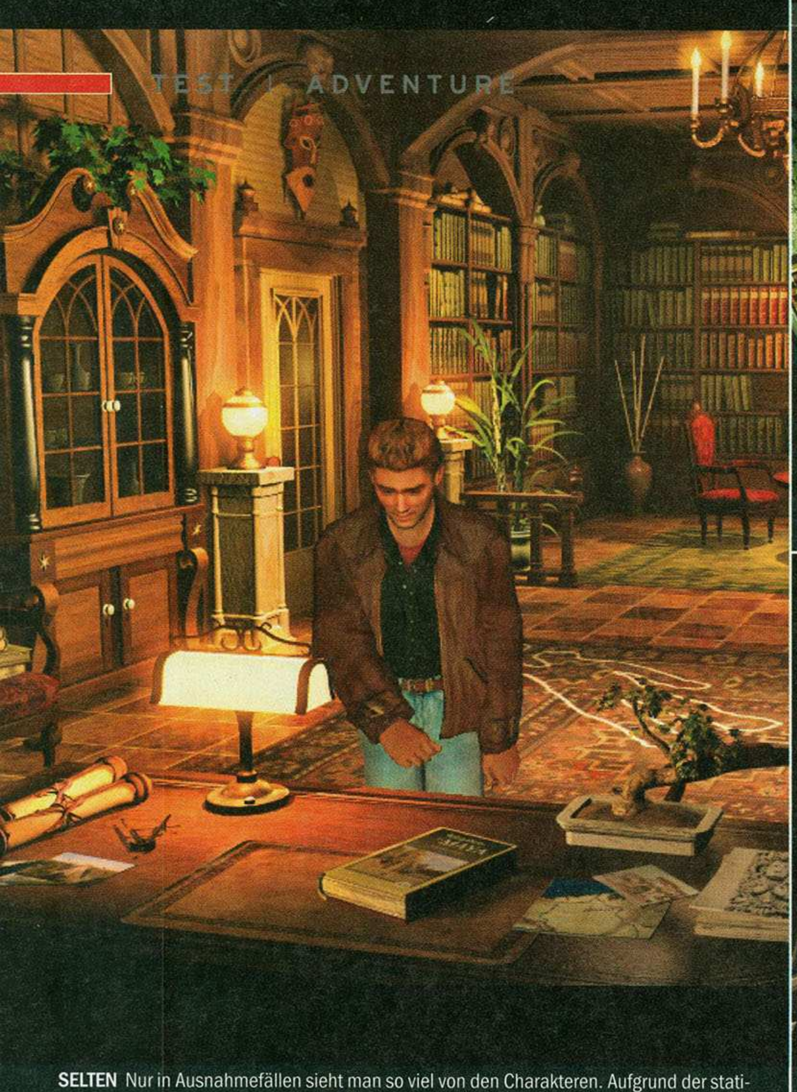
PRO UND CONTRA

- + Frei dreh- und zoombare 3D-Grafik
- + 18 historisch korrekt nachgebildete Szenarien
- − Geld verdienen ist viel zu einfach
- − Schwache Computergegner
- − Unnütze Beraterfunktion

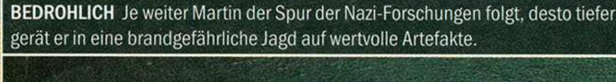
PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER 62		
	Grafik	Befriedigend (70)
	Sound	Ausreichend (61)
	Steuerung	Ausreichend (68)
	Mehrspieler	Ausreichend (62)



SELTEN Nur in Ausnahmefällen sieht man so viel von den Charakteren. Aufgrund der statischen Kamerapositionen befinden sich die Figuren oft im Hintergrund einer Szene.



BEDROHLICH Je weiter Martin der Spur der Nazi-Forschungen folgt, desto tiefer gerät er in eine brandgefährliche Jagd auf wertvolle Artefakte.



FEUERALARM Tränken Sie einen über den Besen gestülpten Lappen mit brennbarer Verdünnerflüssigkeit, um dann mit der neuen Fackel einen Rauchmelder zu aktivieren.

Nibiru

Der Bote der Götter | Geheime Waffen, eine turbulente Verfolgungsjagd und jede Menge knackiger Rätsel – alles, was ein Adventure braucht?

Martin Holan hätte sich kaum größere Fußstapfen aussuchen können: Als Protagonist von **Nibiru** tritt der junge Archäologe in direkte Konkurrenz zu Lucas Arts ersten **Indiana Jones**-Adventures, die viele Fans zu Recht zu den besten Abenteuern aller Zeiten zählen.

Nazis, Tempel, Schieberätsel

Ein Telefonanruf schreckt Martin aus seinen Studien auf: Forscher haben in einem Tunnelkomplex in Westböhmen Hinweise auf ein mysteriöses Forschungsprojekt der Nazis entdeckt, eine mögliche Superwaffe, mit der das Dritte Reich den Zweiten Weltkrieg für sich entscheiden wollte. Neugierig beginnt der Student seine Spurensuche – und findet sich bald im Visier skrupelloser Gangster wieder, die ihn durch Tschechien, Frankreich und den mexikanischen Urwald hetzen. Insgesamt rätselt sich der Spieler durch 80 verschiedene Schauplätze auf der ganzen Welt. **Nibiru** spielt sich wie ein klassisches Point&Click-Adventure. Jede Örtlichkeit birgt eine Hand voll Gegenstände, die Sie per Linksklick benutzen oder einsammeln können; gelegentlich verrät ein Rechtsklick weitere Einzelheiten zum Objekt. In einem dämmrigen Tunnelabschnitt versucht Martin, den Zugang zu einem alten Archiv mit einem vorher gefundenen Schlüssel zu öffnen, doch das rostige Stück Metall bleibt stecken und bricht ab. Im nächsten Raum finden sich eine alte Autobatterie und einige Reagenzgläser. Kombiniere: Mit einem Reagenzglas zapfen Sie einige Tropfen Säure aus der Batterie ab und träufeln die stark ätzende Substanz in das Schloss. Und siehe da: Die Tür öffnet sich. Als störend dürften viele die zu oft eingefügten Zahlen- und Schiebeaufgaben empfinden. Um ein Geheimfach in einem Mayatempel zu öffnen, verschieben Sie farbige Murmeln wie bei einem Zauberwürfel in die korrekte Position; den Zahlencode eines Safes brechen Sie, indem Sie das Wort „Tikal" auf eine Telefontastatur (drei Buchstaben pro Ziffer) übertragen; Magneten verschiedener Form ergeben in der richtigen Anordnung ein Dreieck, das einen versteckten Aufzug aktiviert. Für sich genommen sind das nette Puzzles – wenn sie aber in solch einer Häufigkeit auftreten, ist das eher nervig. Unangenehm fiel auch die starre Reihenfolge auf, in der Dialoge und Rätsel ablaufen. Erst beim dritten Versuch bietet Martin einem Fischer an, Kisten zu schleppen, um sein Boot benutzen zu dürfen. Wer nach dem zweiten Ansprechen eine alternative Lösung sucht, irrt einige langweilige Minuten umher, ohne etwas zu finden. Noch ein Beispiel: In der Lobby eines Hotels lauert ein Schurke,

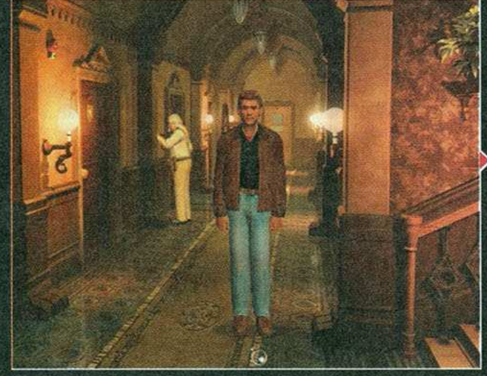
Top oder Flop – schwankende Rätselqualität



Vergleichsweise häufig konfrontiert einen **Nibiru** mit derartigen Puzzle-, Zahlen- oder Schiebeaufgaben. In diesem Beispiel müssen magnetische Bruchstücke korrekt zu einem Dreieck zusammengesetzt werden, damit sich ein verborgener Zugang zu einem Aufzug öffnet. Auf Dauer nerven solche Rätsel leider.



Glücklicherweise funktioniert ein Großteil der Knobeleien nach bewährtem und beliebtem Adventure-Prinzip: Sie spüren unterschiedliche Gegenstände auf und überwinden Hindernisse durch die logische Verknüpfung der Objekte.



Müssen andere Charaktere zu etwas überredet werden, ist Geduld gefragt: Wichtige Aktionen sind häufig erst verfügbar, nachdem man gleich mehrere Male mit der betreffenden Person gesprochen hat. Im Beispiel nimmt Martin erst einen Schlüsselbund auf, nachdem er mit dem Techniker im Hintergrund geredet hat.

dem Martin keinesfalls in die Arme laufen möchte. Martin weigert sich also standhaft, das Hotel durch den Haupteingang zu betreten. Um die Feuerleiter an der Rückseite des Gebäudes zu erreichen, braucht er den Spazierstock einer Bettlerin. Für einen Hotdog mit Ketchup würde sie den Stab rausrücken. Dass unser Held nun ohne ersichtliche Veränderung der Situation in die Hotelhalle stapfen kann, um sich von dort Ketchup zu besorgen, muss man erst einmal herausfinden. Die meisten Rätsel sind jedoch fair und lassen sich durch die logische Verknüpfung von Fundstücken knacken. Leider sieht man nicht allzu viel von den neuen 3D-Charakteren, die die platten Figuren des Quasivorgängers **Black Mirror** ersetzen: Die Personen bewegen sich oft im Hintergrund, während unbewegte Bereiche den Großteil des Bildes ausfüllen. Tolerante Adventure-Fans belohnt **Nibiru** mit einer interessanten Abenteuergeschichte und überwiegend angenehm knackigen Rätseln. **Runaway** & Co. sind jedoch bessere Alternativen. (js)



KOMFORTABEL Die Generatorhütte links im Hintergrund ist verschlossen. Mitten in der Nacht suchen Sie nach dem passenden Schlüssel.

ÜBERREDUNGSKÜNSTLER Damit dieser Soldat von seinem Posten weicht, muss Martin ihm eine schmackhafte Bohnensuppe kochen.



NIBIRU: BOTE DER GÖTTER

CA. € 40,-
15. MÄRZ 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Komfortabel und spannend: Nibiru schrammt nur knapp an der Indy-Klasse vorbei."

Hätte irgendwann noch das berühmte Titelthema aus meinen Boxen geschallt, ich hätte geglaubt, ein neues **Indiana Jones**-Adventure zu spielen. Über weite Strecken fesselte **Nibiru** mich wie der thematisch ähnliche Klassiker. Wären da nicht diese eklatanten Mängel: Sucht man minutenlang ohne Ergebnis nach einer Lösung, nur um herauszufinden, dass eine vorher unmögliche Aktion jetzt funktioniert, ist die Stimmung futsch. Ein großes Lob verdient der Bedienungskomfort: Verknüpfbare Objekte blinken und nur einmal benutzbare Gegenstände sind nach dem ersten Anklicken nicht mehr wählbar – das wiederum spart Versuch-macht-klug-Arien.

BENJAMIN BEZOLD



„Konsequent verbessert - und fast so gut wie Black Mirror. Bis auf die Puzzles..."

Was Grafik und Steuerung angeht, haben die Entwickler seit **Black Mirror** zwar eine ganze Reihe von Kritikpunkten ausgemerzt. Dennoch ist **Nibiru** für mich die zweitbeste Wahl. Protagonist Martin Holan ist ein ziemlich gewöhnlicher Durchschnittstyp, mit dem ich mich trotz der packenden Rahmenhandlung nie identifizieren konnte – Dämpfer für die Atmosphäre. Die ausgezeichnete Synchronisation ist jedoch ein echter Lichtblick: Martin wird von Matt Damons deutsche Stimme gesprochen; auch Nebenrollen sind passend besetzt. Sofern Sie einem Adventure einige B-Puzzles verzeihen, ist **Nibiru** sehens- und spielenswert.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Future Games
Studionote: -
Publisher: dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger; Fortgeschrittene; Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

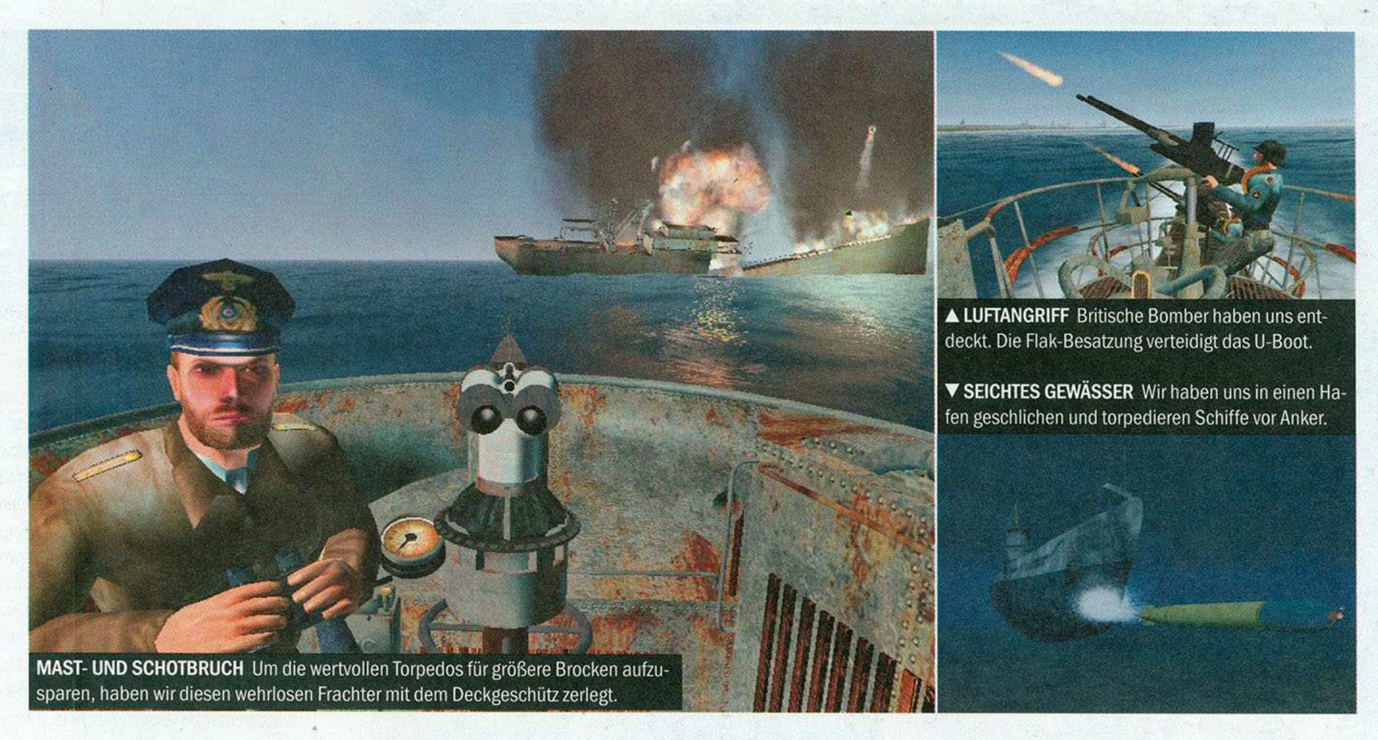
Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Interessante Abenteuergeschichte im Indy-Stil
- \+ Hochklassige Synchronisation
- \+ Komfortable Steuerung
- − Teilweise zu starre Rätselstruktur
- − Zu viele Zahlen- und Schiebepuzzles

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Gut (80)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Gut (82)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



MAST- UND SCHOTBRUCH Um die wertvollen Torpedos für größere Brocken aufzusparen, haben wir diesen wehrlosen Frachter mit dem Deckgeschütz zerlegt.

▲ **LUFTANGRIFF** Britische Bomber haben uns entdeckt. Die Flak-Besatzung verteidigt das U-Boot.

▼ **SEICHTES GEWÄSSER** Wir haben uns in einen Hafen geschlichen und torpedieren Schiffe vor Anker.

Silent Hunter 3

Endlich aufgetaucht: Nach etlichen Verschiebungen dürfen Sie jetzt in Silent Hunter 3 wieder mit Ihrem U-Boot in See stechen und alliierte Konvois jagen.

Sie waren der Schrecken der alliierten Marine: Rund 3.000 Handels- und Kriegsschiffe fielen zwischen 1939 und 1945 deutschen U-Booten zum Opfer. Wenn überhaupt, bemerkte man die Sardinenbüchsen erst, als es zu spät war und die Torpedos bereits im Wasser waren. Selbst als Amerika und Großbritannien 1941 Radargeräte zur Ortung einsetzten, um aufgetauchte U-Boote – insbesondere nachts – aufzuspüren, rissen die Angriffe einfach nicht ab – die Kapitäne agierten einfach zu clever. Dass auch Sie das Zeug zum Kommandanten haben und im Eifer des Gefechts einen kühlen Kopf bewahren, können Sie in **Silent Hunter 3** beweisen. Denn hier stechen Sie wie bereits beim zweiten Teil in See und lauern – hoffentlich ahnungslosen – Schiffen auf. Dass **Silent Hunter 3** aber alles andere als ein lahmer Aufguss seines Vorgängers ist, wird schnell deutlich. Endlich haben Sie den Eindruck, tatsächlich auf einem Unterseeboot Dienst zu schieben, denn Ihr Arbeitsplatz beschränkt sich nicht mehr auf ein paar mehr oder weniger hässliche Instrumententafeln. Stattdessen kommt eine liebevoll gestaltete 3D-Brücke zum Einsatz, in der animierte Offiziere Ihre Befehle entgegennehmen. Detonieren um Sie herum Wasserbomben, so spritzt Flüssigkeit aus undichten Rohren und Ihren Leuten ist die Angst förmlich ins Gesicht geschrieben. Nur in Wolfgang Petersens **Das Boot** ist die Atmosphäre noch einen Tick beklemmender. An Deck sieht **Silent Hunter 3** nicht minder spektakulär aus. Das Meer wirkt glaubwürdig. Riesige Wellen schwappen über die Reling, während im Hintergrund Blitze über den Himmel zucken. Ebenfalls einen grandiosen Eindruck hinterlassen die gewaltigen Explosionen bei Torpedotreffern. Verlassen Sie Ihren Heimathafen, winken außerdem zum Abschied Ihre Liebsten und eine Kapelle spielt die Nationalhymne.

Auf die Crew kommt's an

In technischer Hinsicht braucht sich **Silent Hunter 3** also nicht unter der Wasseroberfläche zu verstecken. Doch wie ist es um seine



◀ **BLICK DURCHS PERISKOP** Das Seerohr ist Ihr wichtigstes Instrument für Angriffe. Hier identifizieren Sie feindliche Schiffe und feuern Torpedos ab.



▶ **PERSONALAMT** Über diesen Bildschirm weisen Sie den einzelnen Stationen die Besatzungsmitglieder zu und behalten Schäden im Auge. Rote Crewmitglieder sind verwundet oder schlimmstenfalls gestorben.

Ihre wichtigsten Männer an Bord

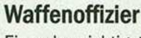
Die Besatzung spielt bei SH 3 eine große Rolle. Folgende Personen unterstützen Sie bei Ihrem Knochenjob:



Leitender Ingenieur
Dieser Offizier kümmert sich auf Befehl um Ausweichmanöver oder die Schleichfahrt. Außerdem informiert er Sie über den Ladezustand der Batterien.



Navigator
Sie legen auf der Karte den Kurs fest, der Navigator kümmert sich um den Rest. Er verrät Ihnen auch die Wassertiefe und wie lange die Fahrt dauert.



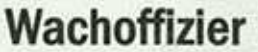
Waffenoffizier
Einer der wichtigsten Männer auf der Brücke. Auf Wunsch sucht er von selbst das beste Ziel in einem Konvoi heraus und feuert für Sie Torpedos ab.



Sonarbediener
Je besser der Mann am Sonar ist, desto früher orten Sie Schiffe. Er meldet sämtliche Kontakte mit dem Sonar und dem Hydrophon.



Funker
Funksprüche empfangen und senden ist nicht das Einzige, was Ihr Funker kann. Ab 1941 kümmert er sich auch um das Radar.



Wachoffizier
Der Wachoffizier nimmt Ihnen die meiste Arbeit ab. Über ihn lassen Sie die Deckgeschütze besetzen und geben den Befehl, Ziele von selbst anzugreifen.

inneren Werte bestellt? Recht vielversprechend hört sich zunächst der Karriere-Modus an, in dem der komplette Zweite Weltkrieg nachgezeichnet wird. Denn zum ersten Mal spielt die Crew eine wichtige Rolle. Sie nimmt Ihnen nicht nur viele Routineaufgaben ab; beispielsweise berechnet der Waffenoffizier auf Wunsch den Torpedokurs zum nächstgelegenen Frachter oder der Navigator führt Ausweichmanöver durch. Ihre Männer sammeln obendrein von Mission zu Mission Erfahrungspunkte und erhöhen somit die Leistungsfähigkeit des Bootes. Ein Haufen Grünschnäbel braucht zum Nachladen der Torpedos doppelt so lange wie erfahrene Seeleute und ein guter Wachgänger entdeckt Feinde wesentlich früher als seine Kameraden. Außerdem unterscheidet **Silent Hunter 3** zwischen Offizieren, Maaten und Matrosen. Letztere sind die kostengünstigsten, dafür aber zugleich auch schwächsten Besatzungsmitglieder. Kosten? Muss ich für meine Leute etwa bezahlen? Wenn Sie Frischfleisch einstellen möchten – etwa wenn jemand im Gefecht gefallen ist –, schon. Und zwar löhnen Sie mit Ansehen, das Sie für versenkte Schiffe und erledigte Aufträge gewinnen. Vom Verdienten können Sie sich darüber hinaus auch Upgrades kaufen, beispielsweise eine Antisonarbeschichtung, modernere Waffen oder ein leistungsfähigeres Radar. Eines sollten Sie übrigens nie vergessen: sich um Ihre Crew zu kümmern. Irgendwann wird nämlich auch der härteste Seebär müde, wodurch seine Leistung und die der entsprechenden Station nachlassen. In diesem Fall schicken Sie ihn in die Kajüte und ersetzen ihn durch eine frische Kraft. Dummerweise wechselt die Mannschaft nicht eigenständig durch oder weist Sie auf Erschöpfungszustände hin, sodass Sie laufend persönlich die Situation an Bord checken müssen, was auf Dauer ein wenig nervt.

Langweiliger Karriere-Modus

Auch wenn das neuartige Crew-Management überaus gelungen ist und zum Weiterspielen reizt, entpuppt sich die dynamische Kampagne als Blindgänger. Von interessanten Einsätzen der Sorte „In New York ist ein Frachter gestartet, der eine geheime Technologie nach England transportiert. Fangen Sie ihn ab!" fehlt jede Spur. Ebenso bekommen Sie vom tobenden Weltkrieg reichlich wenig mit. Nachrichtensendungen oder andere Zwischensequenzen gibt es nicht. Nicht einmal über den Kriegseintritt der USA informiert Sie das Spiel. Stattdessen laufen die Missionen stets nach demselben öden Schema ab. Sie bekommen vom Hauptquartier per Zufallsgenerator einen Sektor auf der Karte zugewiesen, in dem Sie 24 Stunden lang patrouillieren sollen. Der Haken an der Sache: In den Zielgebieten ist oft tote Hose. Wenn Sie Gegner finden wollen, ziehen Sie am besten auf eigene Faust los und gehen vor Häfen oder an bekannten Schiffsrouten in Stellung. Dort herrscht in der Regel reger Verkehr. Oder aber Sie warten auf einen Funkspruch vom Oberkommando. Was dauern kann. Nach geschlagenen acht Stunden wurden wir zum ersten Mal von einem großen Konvoi in Kenntnis gesetzt. Wer bis dahin noch nicht eingeschlafen ist, den erwartet als Entschädigung ein Seegefecht, das spannender nicht sein könnte. Denn die alliierten Zerstörer erweisen sich als überaus hartnäckig, koordinieren ihre Aktionen mit den Kollegen und rufen Luftunterstützung. Sie anzugreifen, ist eine echte Herausforderung. Wurden Sie entdeckt, hilft meistens nur noch eines: abtauchen und in Schleichfahrt davonstehlen. Allerdings scheinen Thermalschichten nicht zu existieren, was Ihre Flucht erschwert. Bereits bei **Silent Hunter 2** trübten diverse Programmfehler den Spielspaß. Leider sorgen auch im dritten Teil Bugs für Frust. Trotz Tauchfahrt bleibt Ihre Crew gelegentlich an Deck stehen, der Sound wird nur noch auf halber Geschwindigkeit abgespielt und das Laden eines Spielstandes entwickelt sich zum unfreiwilligen Nervenkitzel. Häufig startet der Rechner urplötzlich neu, wodurch sämtliche Savegames unbrauchbar werden. Ein erster Patch ist laut Ubisoft in der Mache. (bb)

SILENT HUNTER 3
CA. € 45,-
17. MÄRZ 2005

BENJAMIN BEZOLD

„Silent Hunter 3 ist eine solide U-Boot-Simulation. Leider hapert es bei der Kampagne."

Dass einige angekündigte Features, etwa die eigene Luftunterstützung, fehlen, stört mich weniger. Dass **Silent Hunter 3** aber mit einem dermaßen lieblosen Karriere-Modus in den Hafen einläuft, hatte ich nicht erwartet. Spannende Missionen? Fehlanzeige. Story? Nicht vorhanden. Wirklich schade. Denn ansonsten ist **Silent Hunter 3** eine richtig gute U-Boot-Simulation geworden. Es motiviert einfach ungemein, die eigenen Leute heil nach Hause zu bringen und ihnen Orden für ihre Heldentaten an die Brust zu heften. Ganz zu schweigen von den grandiosen Seeschlachten und der bombastischen Grafik.



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Bildhübsche U-Boot-Simulation, der es ein wenig an spielerischem Tiefgang mangelt"

Wenn der Begriff Simulation fällt, tauche ich im Gegensatz zu Benjamin normalerweise sofort ab und suche das Weite. Geht es aber um U-Boot-Spiele, mache ich gerne eine Ausnahme. Schon **Aces of the Deep** oder **Jagd auf Roter Oktober** haben mich seinerzeit tagelang an den Monitor gefesselt. Eine ähnliche Faszination übt auch **Silent Hunter 3** auf mich aus. Denn die Atmosphäre ist schlichtweg genial. Schon beim Auslaufen bekomme ich eine Gänsehaut und fühle mich wie „Der Alte" aus **Das Boot**. Ganz zu schweigen davon, wenn um mich herum die Wasserbomben detonieren. Dann zittere ich mit meiner Mannschaft förmlich mit.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Rumänien
Studionote: –
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Profis/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Fähigkeiten der Crew spielen eine Rolle
+ Einfache Steuerung
+ Sehr spannende Kämpfe, tolle Atmosphäre
− Öde Kampagne ohne Story
− Ärgerliche Programmfehler

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Gut (85)
	Sound	Befriedigend (79)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	Gut (80)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A“ wie Adventure bis „W“ wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



Schlacht um Mittelerde

Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.

Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **93**



Warcraft 3

Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.

Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce

Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.

Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



Dawn of War

Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspieler-Modus auf allerhöchstem Niveau.

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | **85**



Act of War (NEUZUGANG)

Packende Echtzeit-Schlachten an originalgetreu nachgebildeten Metropolen sorgen mitsamt der packenden Story und effektvollen Präsentation für reichlich Atmosphäre. Tolles Missionsdesign!

Ausgabe: 05/05 | Atari | ca. € 50,- | **84**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE





vorgestellt von Petra Fröhlich

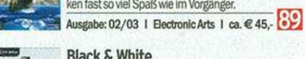


Die Sims 2

Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.

Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**





Anno 1503

„Frustrierend schwer“ – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.

Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White

Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.

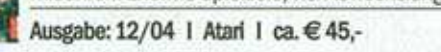
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Rollercoaster Tycoon 3

Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.

Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- | **86**



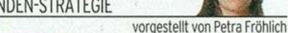


Stronghold Crusader

Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.

Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE



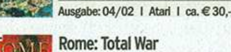
vorgestellt von Petra Fröhlich



Civilization 3

Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.

Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**





Rome: Total War

Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.

Ausgabe: 11/04 | Activision | ca. € 50,- | **84**





Age of Wonders 2

Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.

Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**





Etherlords

Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.

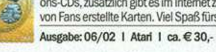
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4

Hersteller New World Computing versorgt seinen Runden-Strategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.

Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Christian Sauerteig



Fußballmanager 2005

Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club“-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.

Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- | **90**



Port Royale 2

Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.

Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

Fußballmanager 2004

Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**

Die Gilde

Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!

Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **86**



Sid Meier's Pirates!

Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.

Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 50,- | **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename: Panzers

Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.

Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- | **93**



Soldiers: Heroes of WWII

Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.

Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- | **86**



Full Spectrum Warrior

Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | **85**



Desperados

Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.

Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **83**



Nexus: The Jupiter Incident

Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch beeindruckende Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi | ca. € 50,- | **82**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2

Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten“ gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | **96**

Far Cry (dt.)

Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**

Doom 3

Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.

Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- | **90**

Jedi Knight: Jedi Academy

In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jedi-waffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.

Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **88**

Chronicles of Riddick

Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.

Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER



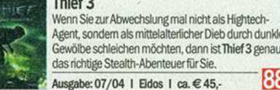
vorgestellt von Benjamin Bezold



Thief 3

Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.

Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | **88**





Splinter Cell: Chaos Theory (NEUZUGANG)

Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.

Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | **86**



SWAT 4 (NEUZUGANG)

Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.

Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 45,- | **84**



Star Wars: Republic Commando

Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.

Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | **83**



Brothers in Arms (NEUZUGANG)

Call of Duty als Taktik-Shooter: In **BiA** lotsen Sie eine Fallschirmjäger-Einheit durch die Normandie und erleben dabei spannende Feuergefechte. Schwächen beim Leveldesign verhindern eine höhere Wertung.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **81**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding

Unreal Tournament 2004 (dt.)

Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004 (dt.)** ist der neue Multiplayer-König.

Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**





Battlefield Vietnam

Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.

Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**



Joint Operations

Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.

Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



Counter-Strike: Condition Zero

Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärtskompatibel.

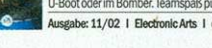
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**

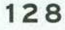


Battlefield 1942

Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder im Bomber. Teamspaß pur!

Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**





ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher, hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** und **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION





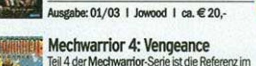
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN







vorgestellt von Benjamin Bezold

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Benjamin Bezold



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- | **83**



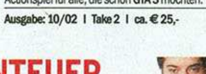
Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- | **81**

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE





vorgestellt von Thomas Weiß



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | **90**



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- | **88**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE





vorgestellt von Thomas Weiß



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- | **86**

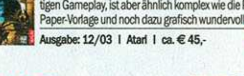


Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- | **85**



Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- | **81**





Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- | **94**

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- | **83**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich vom Rest der Online-Rollenspiele mit monatlichen Events ab, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Benjamin Bezold



Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle **Tiger Woods** ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spiel-Modi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 | **89**



Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **87**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**



Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE



vorgestellt von Christian Sauerteig



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 40,- | **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **84**



Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **80**



UEFA Champions League 2004-2005
Das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs bietet zwar keine Nationalmannschaften und einen geringeren Spielumfang als **FIFA 2005**, dafür aber einen innovativen Missions-Modus.
Ausgabe: 03/05 | Electronic Arts | ca. € 50, | **80**

SPORT
AMERICAN SPORTS









vorgestellt von Heinrich Lehnhardt



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **90**



NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**



NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **86**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. e 45,- | **90**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- | **86**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL



vorgestellt von Christian Sauerteig



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Renn-Modi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- | **86**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **84**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**



www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPPELINSTR. 41, D-73760 OSTFILDERN

POSTER



G-734.550 / € 7,69
LUIS ROYO: TATTOO GIRL
62x93 cm



G-828.575 / € 7,69
LUIS ROYO: CONCEPTIONS
61x91,5 cm

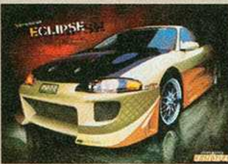


G-829.680 / € 7,69
SIN CITY
61x91,5 cm

SPEED DREAMS



G-828.325 / € 7,69
THE FAST AND THE FURIOUS 2
101,5x68,5 cm



G-828.820 / € 6,69
RIGHT FOOT FANATICS: MITSUBISHI ECLIPSE
91,5x61 cm



G-829.170 / € 9,99
RIGHT FOOT FANATICS: FORD MUSTANG
158x53 cm

LORD OF THE RINGS



G-753.074 / € 19,95
LORD OF THE RINGS: MIDDLE EARTH MAP
Dufex-Spezialkunstdruck. Die spezielle Drucktechnik erzeugt einnen fast dreidimensionalen Eindruck.
80x60 cm



G-826.380 / € 7,69
SHREK 2
64x90 cm



G-828.810 / € 6,69
JEANS STRING
61x91,5 cm



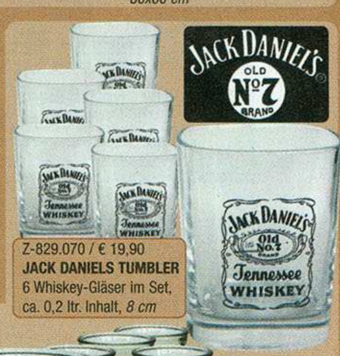
G-829.695 / € 7,69
BLADE: TRINITY
59x84 cm

G-713.070 / € 9,99
CONTEMPLATION
158x53 cm

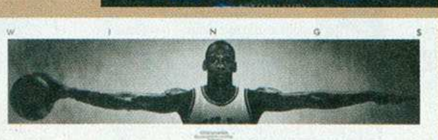




G-268.636 / € 17,90 · **MICHAEL JORDAN** · *182,5x58 cm*



Z-829.070 / € 19,90
JACK DANIELS TUMBLER
6 Whiskey-Gläser im Set, ca. 0,2 ltr. Inhalt, *8 cm*



QUENTIN TARANTINO collection



A-800.820 / € 6,99
KILL BILL 'PUSSY WAGON'
Metall-Keyring
Größe: 7x4,4cm



Z-828.960 / € 15,90
PULP FICTION BRIEFTASCHE
„Bad Mother Fucker",
Kunstleder



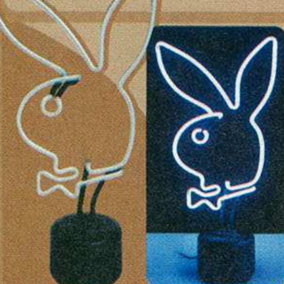
Endlich: Die ultracoole Brieftasche von Jules Winfield alias Samuel L. Jackson, aus dem Kultfilm der Neunziger Jahre! Ohne Münzfach, Kleingeld gehört in die Hosentasche!

PLAYBOY

WENDEKISSEN

T-796.160 / € 31,90
PLAYBOY -Bettwäsche, schwarz/weiß, weiß/schwarz
Maße: Kissen 80x80cm, Decke 135x200cm
100% Polyester-Satin

T-816.310 / € 19,90
PLAYBOY
Kissen 'Bunny', schwarz, 100% Polyesterfleece
35x50 cm



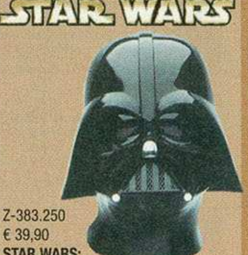
Z-828.555 / € 34,90
PLAYBOY
Neonleuchte 'Bunny', leuchtet hellblau
Inklusive Adapter. Englische Anleitung liegt bei.
Vorsichtig behandeln - zerbrechliche Glasteile.
230V, 50Hz input 12V



T-825.080 / € 19,95
PLAYBOY FLEECE DECKE
aus 100% Polyester
150x200 cm

STAR WARS





Z-383.250
€ 39,90
STAR WARS: DARTH VADER
Deluxe Maske. *Material: Kunststoff*



Z-517.540 / € 5,99
LICHT SCHWERT
Laser Schwert
Batterien enthalten.

BACARDI

Z-829.060 / € 16,90
BACARDI CUBA LIBRE GLÄSER
6 Trinkgläser im Set, ca. 0,3 ltr. Inhalt, Größe: *7,5 cm*



Z-829.050 / € 29,90
TIGERFELL TEPPICH
Weißer Tigerfell-Teppich aus Polyester
25x90x170 cm

DISCO



Gleich mitbestellen!!!
Z-829.075 / € 4,95
Nebelfluid
Inhalt: 1l



Z-829.025 / € 24,90
EUROLITE B-10 LEUCHTKUGEL
schwarz · *19,5x19,5x15,5 cm*
Kompakter Deko-Effekt. 28 farbige Linsen. Kann stehend oder hängend installiert werden. 22 Umdrehungen pro Minute.

Z-829.040 / € 54,90
EUROLITE NEBELGERÄT N-19
schwarz · *32,5x23,5x23 cm*
Die Party-Nebelmaschine. Ideal für Party-Räume oder kleine Discotheken.



Z-829.030 / € 39,90
EUROLITE DS-10 PILZFÄCHER
29x18,5x22,5 cm
Brillante Fächerprojektionen. 15 verschiedenfarbige Linsen. Musik-getaktet.

Z-829.035 / € 46,90
SPIEGELKUGELSET INCL. MOTOR, KETTE UND PUNKTSTRAHLER
Alles in einem! Spiegelkugel, Spiegelkugelmotor, Pinspot und Farbrad mit Motor




Close Up

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

VAMPIRE: DIE MASKERADE - BLOODLINES
Fu-Syndikat

In Chinatown versuche ich mich schon geraume Zeit an der Quest mit dem Fu-Syndikat, aber ich kann sie nicht lösen. Wie kann ich die Quest erfolgreich beenden?

SABRINA

Dirk Gooding: Sie müssen sich beim Mandarin einigen Tests und Experimenten unterziehen. Beachten Sie dabei folgende Tipps:
1. Der Lasertest: Bewahren Sie Ruhe und weichen Sie einfach den tödlichen Strahlen aus, bis Sie die Tür erreicht haben.
2. Der Häckslertest: Zerstören Sie die Stromkästen, die sich hinter den Gittern befinden.
3. Der „Van Helsing"-Test: Erledigen Sie zuerst den lästigen Forscher. Anschließend machen Sie mit den übrigen Gegnern kurzen Prozess.
4. Der Stromtest: An der Decke sind Spulen befestigt – zerstören Sie schnell diese Dinger.
5. Der Flammenwerfertest: Warten Sie, bis die Unterhaltung mit dem Mandarin beendet ist. Danach lassen Sie die Gasflaschen explodieren. Nun müssen der Mandarin aus dem Verkehr gezogen und der Schlüssel erbeutet werden. Zum Schluss wird Barabus befreit.

SID MEIER'S PIRATES
Diverse Fragen

1.) Kann man eigentlich eigene Flaggen ins Spiel einbauen oder gibt es vielleicht schon fertige Flaggen als Mod?
2.) Gibt es noch eine bessere Rüstung als die aus Metall?
3.) Lassen sich Siedlungen und Städte angreifen? Ich kapere zwar Schiffe der Engländer, kann aber nicht deren Stadt attackieren.
4.) Was hat es mit dem Begriff „Bestrafte Schurken" auf sich?

PETER

Christian Sauerteig: 1. Mit den richtigen Tools lassen sich tatsächlich eigene Flaggen ins Spiel integrieren. Sie benötigen dafür ein Grafikprogramm, das in der Lage ist, DXT-Mipmaps zu bearbeiten. Für das bekannte Photoshop gibt es da beispielsweise ein Plug-in bei Nvidia. Von Spielern oder selbst erstellte Flaggen finden Sie zum Beispiel auf: http://www.addictedtopirates.com/modflags.php. Die Flaggen-Dateien müssen jeweils im „Custom"-Verzeichnis gespeichert werden.
2. Nein, diese Rüstung ist das Beste, was Sie als Pirat im Spiel tragen können.
3. Siedlungen lassen sich nicht unter Beschuss nehmen. Städte können allerdings attackiert werden. Von der Seeseite her ist ein Bombardement möglich.
4. Mit dieser Bezeichnung ist der Bösewicht gemeint, der Sie von Ihrer Familie getrennt hat. Er muss viermal besiegt werden, das beschert Ihnen jeweils zwei Punkte sowie einen Teil einer Karte, die zum Stützpunkt des Schurken führt. Erobern Sie den Stützpunkt und besiegen Sie den Schurken – Sie erhalten außer weiteren zwei Punkten noch 100.000 Goldstücke.

SCHLACHT UM MITTELERDE
Problematischer Patch

Seitdem ich das Spiel auf die Version 1.01 gepatcht habe, bleiben meine Truppen und insbesondere die Helden öfter in Tordurchgängen stecken. Das nervt und schadet dem Spielfluss enorm. Kann ich da etwas machen?

HANNES

Stefan Weiß: Leider gibt es in der Tat mit dem Patch auf die Version 1.01 Probleme bei der Wegfindung. EA Games verspricht Abhilfe mit Patch 1.02. Sie können versuchen, das Spiel komplett neu zu installieren und sofort zu patchen. Denken Sie aber daran, bei der Deinstallation auch den Spielordner zu löschen, in dem sich die Spielstände befinden. Standardmäßig ist er auf „C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten" zu finden. Achtung, der Ordner „Anwendungsdaten" ist ein verstecktes Verzeichnis. Kopieren

VAMPIRE: BLOODLINES



GEFÄHRLICH Die Aufträge fangen ja ganz nett an, die Prüfungen des Fu-Syndikats haben da schon ein anderes Kaliber.

SID MEIERS PIRATES

Hiermit erkläre ich Euch zu Mann und Frau. Ihr dürft die Braut jetzt küssen.

EINE HOCHZEIT UND VIELE TODESFÄLLE Bevor Sie Ihre Angebetete ehelichen können, müssen Sie viele Kämpfe bestreiten.

Stolperstein des Monats

World of Warcraft: Gruppenspiel, Teamwahl und Fragen zum Account

„WoW rocks the house", könnte man fast sagen. Blizzards Rollenspiel toppt alles: Verkaufszahlen, Spielerandrang und auch Einsteigerfragen. Einige vielfach angesprochenen Themen erklären wir hier.

Mein Krieger soll eigentlich die Gegner aufhalten, aber die Monster stürzen sich immer sofort auf die Magier, Priester oder Jäger der Gruppe. Was machen wir falsch?

DOMINIK

Der wohl typischste Fehler im Gruppenspiel ist das falsche Timing beziehungsweise der unkorrekte Einsatz von Magie und Fernkampf. Wir können an dieser Stelle natürlich nicht alle taktischen Finessen im Detail erörtern, aber einige grundlegende Dinge hervorheben:

1. Die Rolle des Kriegers in einer gemischten Gruppe wird oft falsch eingeschätzt. Seine Aufgabe besteht eben nicht darin, dem Gegner den meisten Schaden zuzufügen, sondern den Rest der Gruppe zu schützen. Bedenken Sie, dass ein Krieger die dickste Panzerung trägt, die meisten Lebenspunkte hat und über Fähigkeiten verfügt, die Aufmerksamkeit der Mobs auf sich zu lenken. Ein solcher Krieger tut gut daran, seine Talentpunkte in die Schutz-Talente zu investieren.
2. Priester begehen oft den fatalen Fehler zu casten, was das Zeug hält, sobald ein Kampf entbrennt. Damit erregen sie aber viel zu sehr die Aufmerksamkeit der Monster – die sich dann in der Regel vom aktuellen Ziel abwenden und auf den schwach geschützten Priester stürzen. Dies endet meist im Fiasko für die Gruppe.
3. Magier sind diejenigen, die in der Regel den meisten Schaden verursachen, aber warten Sie als Zauberkundiger einen kurzen Moment, bis sich der Krieger der Gruppe im Kampf befindet und casten Sie erst dann Ihre Sprüche.
4. Jäger rühmen sich für ihre Fernkampffähigkeiten, begehen aber häufig den Fehler, mit der Fernkampfwaffe zu pullen, was im Prinzip auch in Ordnung ist. Bloß bei stärkeren Monstern gelingt es ihnen nicht, den Widersacher rechtzeitig zu fällen, sodass der Jäger dann in den für ihn ungeeigneten Nahkampf übergehen muss. Ein guter Jäger in der Gruppe setzt den Fernkampf ebenfalls eher bedächtig ein, wenn die Nahkämpfer schon voll zu Gange sind.
5. Da auch Krieger in der Lage sind, mit Fernwaffen umzugehen, macht es Sinn, damit Gegner zu pullen. Das Monster ist dann gleich an den richtigen Charakter „adressiert". Wechseln Sie zur Nahkampfwaffe und stellen Sie sich der ankommenden Bedrohung.
6. Um das Timing in der Gruppe entsprechend abzustimmen, ist es ratsam, dafür zum Beispiel entsprechende Makros anzulegen, die Befehle wie /warten, /stürmen, /feinde oder /feuerfrei enthalten. Im harten Kampf bleibt meist keine Zeit, Chats zu tippen, das geht mit Aktions-Icons besser.
7. Versuchen Sie das Teamspiel zunächst an schwächeren Gegnern, bis Ihr Timing sitzt und die Absprachen zwischen den Mitspielern gut funktionieren. Nehmen Sie sich auch die Zeit, mal bei anderen Gruppen zu „spicken", und beobachten Sie Teams, die gut zusammenspielen, im Kampf. In einem perfekt eingespielten Team kommt kein Gegner mehr an den Blockern vorbei.

Ich habe mir einen Horde-Charakter erstellt und würde nun gerne mit meinen beiden Kumpels eine Gruppe bilden. Allerdings spielen sie Allianz-Charaktere. Können wir da überhaupt zusammen spielen?

HOLGER

Auch wenn dies sicher einige interessante Party-Bildungen hervorrufen würde – nein, entsprechend der Spielwelt, in der sich Horde und Allianz auf das Bitterste bekriegen, lassen sich nur fraktionszugehörige Gruppen bilden. Aus demselben Grund können Sie auch keine Spieler auf die eigene Freundesliste setzen, wenn diese gerade eine Figur der feindlichen Partei spielen.

Wie kann man andere Metalle als Kupfer finden? Ich spiele zurzeit im Brachland und klappere regelmäßig alle Felsgegenden ab. Alles, was ich finde, sind Kupfervorkommen. Wo finde ich beispielsweise Silber und Zinn? Und wofür sind die Edelsteine gut?

THOMY

Silber und Zinn finden Sie erst in den höherstufigen Regionen. Zinnvorkommen gibt es beispielsweise schon in Gebieten, wo mindestens Monster der Stufe 18 herumlaufen. Aufseiten der Allianz stößt man schon mal auf das Metall in abgelegenen Teilen Westfalls oder als Horde-Spieler im Brachland. Allerdings gibt es dort nur sehr wenige Vorkommen, die schwer zu finden sind. Wenn Sie auf Nummer Sicher gehen wollen, muss ein höheres Risiko eingegangen werden, sprich Sie müssen Gebiete bereisen, die noch gefährlichere Gegner haben. Allerdings steigt dann auch die Wahrscheinlichkeit, Zinn zu finden, auf 50 Prozent pro Mineralienvorkommen. Natürlich sind auch Edelsteine für einen Schmied interessant. Bei der Herstellung wertvollerer Gegenstände werden die Klunker benötigt. Beispielsweise müssen Sie für eine Bronze-Kampfaxt einen Malachit einschmieden. Eine stetig wachsende Rezeptliste finden Sie auf www.inwow.de.

Ich würde gerne wissen, ob man ***World of Warcraft*** *auch spielen kann, wenn ich mir eine Internetverbindung mit mehreren Computern teile? Bei meinem Server ist auch nur ein Port freigegeben.*

LORENZ

Auf der offiziellen Webseite finden Sie in den FAQ entsprechende Hinweise, hier der passende Auszug: „Wenn Sie eine Firewall oder einen Router verwenden oder die Internetverbindung auf andere Weise mit mehreren Computern teilen, sollten Sie Ihr Netzwerk so konfigurieren, dass die Verbindung zu den **World of Warcraft**-Servern möglich ist. Die Firewall oder der Router sollte den Netzwerkverkehr auf folgenden TCP-Ports durchlassen: 3724, 8086, 8087, 9081, 9090, 9091, 9100."

Ich hab eine Frage zu der Sache mit der monatlichen Spielgebühr. Wie lässt sich eigentlich ein Account wieder kündigen, nachdem ich ihn erstellt habe, und wie ist das mit dem Freimonat geregelt?

JOHANNES

Wenn Sie einen Account erstellt haben, gibt es im Startbildschirm eine Schaltfläche „Account verwalten". Damit gelangen Sie zur Sign-up-Webseite. Wählen Sie dort die Option „Bestehenden Account verwalten". Nach dem Login haben Sie die Möglichkeit, über eine Linkverknüpfung den bestehenden Spielzugang zu kündigen. An dem Tag, an dem Sie Ihren Account aktiviert haben, startet auch der Counter für den Freimonat. Die Daten dazu finden Sie ebenfalls auf der Sign-up-Seite. Sie müssen bei der Erstellung des Accounts schon Angaben über die künftige Nutzung und Zahlungsweise machen, aber bezahlen müssen Sie in diesem Monat noch nichts. Falls Sie jedoch nur diesen einen Freimonat nutzen möchten, achten Sie bitte darauf, rechtzeitig vor Ablauf des Freimonats Ihren Account entsprechend zu kündigen, ansonsten wird die zuvor gewählte Einstellung übernommen und es beginnt das kostenpflichtige Abo.



PARTYTIME So ist's recht – die Nahkämpfer lassen den Gegner nicht vorbei, während der Heiler (1) sich etwas abseits hält, um bei Bedarf einzugreifen.



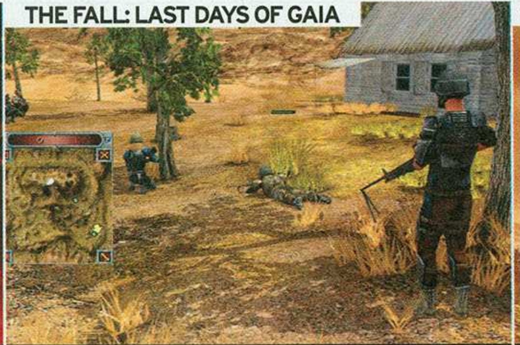
AUF ABSTAND In dieser Gruppe hält sich der Jäger weit im Hintergrund (1). Dank des weitreichenden Bogens hilft er dem Krieger bei der „Handtaschenfertigung".

SCHLACHT UM MITTELERDE



FRUSTRIEREND Das schöne Siegeslogo bleibt so manchem Spieler verwehrt, da es in Mittelerde hin und wieder zu Fehlern kommt.

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA



FERIENHAUS Das Weiße Haus ist es nicht gerade, aber dennoch der Schlupfwinkel des Präsidenten Hayes.

GOTHIC 2



KLOBIG Auch wenn die Grafik schon angestaubt wirkt: Gothic 2 zählt immer noch mit zu den beliebtesten Titeln unserer Leser.

Sie einfach die Spielstanddateien in ein anderes Verzeichnis und probieren Sie das frisch installierte und gepatchte Spiel aus. Wenn nun die Wegfindung klappt, fügen Sie Ihre Spielstände wieder ein. Sollten die Probleme dann abermals auftreten, müssen Sie entweder erst mal ohne den Patch spielen oder auf das Update auf Version 1.02 warten.

SCHLACHT UM MITTELERDE
Automatische Niederlage

Woran liegt es, dass nach ein paar Minuten alle meine Gebäude in die Luft fliegen und ich das Spiel automatisch verliere? Ich benutze keinen No-CD-Patch!

SVEN

Stefan Weiß: Da bei Ihnen eine mögliche Ursache (der No-CD-Patch) schon mal wegfällt, dürfte es an einer veränderten Datei im Spielverzeichnis namens game.dat liegen. Diese wird beispielsweise geändert, wenn Sie Cheats benutzen oder in einer anderen Form Spieldaten editiert haben. In diesem Fall hilft nur die Neuinstallation des Spiels, um die Originaldatei wieder einzufügen. Extra-Tipp: Wenn Sie gerne Cheats probieren, machen Sie sich vorher eine Kopie der Originaldatei (game.dat).

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA
Präsident Hayes

Nach langen Mühen habe ich mich zur Biosphäre vorgekämpft und dort mit den GNO-Trupps abgerechnet. Aber wo finde ich den Anführer, Präsident Hayes?

LARS

Christoph Holowaty: Es ist wichtig, alle Gegner auf der Karte aus dem Verkehr gezogen zu haben, erst dann wird eine Zwischensequenz gestartet, in der dem Spieler gezeigt wird, dass Hayes sich in eine Holzhütte flüchtet. Vorher können Sie den Präsidenten nicht aufstöbern. Das gesuchte Haus befindet sich im südöstlichen Lager, ganz am Rand der Karte. Aber Vorsicht, speichern Sie unbedingt ab, bevor Sie mit der Hauptfigur auf die Hütte zugehen. Außerdem ist es ratsam, die eigenen Söldner gut vorbereit in Kampfposition abzustellen. Der Kampf mit Hayes wird nicht ganz einfach.

GOTHIC 2
Gomez' Schlüssel

1. Ich habe in der Burg im Minental einen Schlüssel mit der Gravur „Gomez' Schlüssel" gefunden. Welche Tür lässt sich damit aufsperren? Die Türen hinter Engor und dem Ritter im Burghof sind's nicht, das habe ich schon versucht.
2. Außerdem suche ich die IDs, mit denen sich Drachenschuppen und Drachenblut ins Inventar cheaten lassen.

DANIEL

Thomas Weiß: 1. Der Schlüssel passt in das Schloss der oberen Tür in Garonds Haus. Dahinter befindet sich auch eine Truhe. Wer neugierig ist und sie öffnet, muss sich einem niederen Skelett stellen.
2. Die IDs für den Insert-Cheat lauten: ITAT_DRAGONSCALE für die Schuppen und ITAT_DRAGONBLOOD für das Blut.

Tipps & Cheats

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Bearbeiten Sie die Datei **swkotor2.ini** im Spielverzeichnis mit einem Texteditor und fügen Sie im Abschnitt **[Game Options]** die Zeile **EnableCheats=1** hinzu. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit **Umschalt+^** – diese bleibt allerdings unsichtbar! Geben Sie ein Kommando ein, bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**, die Konsole schließt automatisch wieder. Für x geben Sie einen Wert bis maximal **99** ein.

Cheat	Wirkung
adddarkside x	Punkte für dunkle Seite
addexp x	Erfahrungspunkte zufügen
addlevel	Eine Stufe aufsteigen
addlightside x	Punkte für helle Seite
bright	Spiel aufhellen
givecomspikes	99 Computersonden
givecredits x	Geld hinzufügen
givemed	99 Verb. Medikits
giverepair	99 Verb. Reparatur-Kits
givesecspikes	99 Sicherheits-Überbrücker
Heal	Spieler heilen
infiniteuses	Unverwüstliche Gegenstände
invulnerability	Unverwundbarkeit
restartminigame	Mini-Spiel neustarten
revealmap	Karte aufdecken
setawareness x	Bewusstsein
setcharisma x	Charisma
setcomputeruse x	Computerkenntnisse
setconstitution x	Konstitution
setdemolitions x	Sprengstoffeinsatz
setdexterity x	Geschicklichkeit
setintelligence x	Intelligenz
setpersuade x	Überreden
setrepair x	Reparieren
setsecurity x	Sicherheit
setstealth x	Tarnung
setstrength x	Stärke
settreatinjury x	Verletzung heilen
setwisdom x	Weisheit
turbo	Spiel beschleunigen; erneut eingeben: Normalmodus

DIE SIMS 2

Zur Eingabe der Cheats drücken Sie die Tasten **Strg+Umschalt+C**, wodurch sich das Cheatfenster öffnet.

Cheat	Wirkung
aging off	Sims altern nicht
aging on	Sims altern
deleteallcharacters	Alle Sims entfernen
exit	Cheatfenster schließen
expand	Cheatfenster vergrößern
help cheat	Info zu einem Cheat
help	Cheats auflisten
kaching	1.000 Simoleons
motherlode	50.000 Simoleons
moveobjects on moveobjects off	Freies Bewegen u. Entfernen von Objekten an/aus
slowmotion x	Zeitlupe (x von 0 bis 8, Standard 0)
StretchSkeleton x	Skalierung der Sims

HALF-LIFE 2

Gehen Sie ins Spielemenü von Steam, rechtsklicken Sie auf **„Half-Life 2"** und wählen Sie **„Eigenschaften"**. Drücken Sie die Schaltfläche **„Start-Optionen"** und schreiben Sie in die Zeile **-console**. Wenn Sie nun das Spiel starten, ist das Konsolenfenster offen und bleibt während des Spielens im Hintergrund. Kehren Sie einfach per **Esc**-Taste ins Menü zurück, um die Befehle einzugeben. Mit **sv_cheats 1** aktivieren Sie die Cheats.

Cheat	Wirkung
buddha	Unsterblichkeit
cl_showfps 0/1	Fps zeigen aus/an
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Unsichtbarkeit
sv_unlockedchapters 14	Alle Levels anwählbar

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Im zweiten Teil unserer Lösung zeigen wir Ihnen den Weg nach Malachor V.

Anmerkung: Die Lösung und die Bilder basieren auf der Xbox-Version.

Dantooine

Khoonda-Ebene

Bei der Landezone erwidern Sie die Begrüßung der Frau mit der untersten Gesprächsoption. Wenn Sie einige zusätzliche Missionen annehmen wollen, nehmen Sie T3 in die Gruppe auf und legen alle Lichtschwerter aus der Hand. Auf diesem Planeten sind Jedi nicht willkommen. Unterhalten Sie sich mit dem alten Mann und informieren Sie sich über diesen Ort. Erforschen Sie die Gegend bei dem großen Gebäude und reden Sie mit dem Händler. Dillan hat an der Eingangstür weitere Informationen für Sie. Erforschen Sie das große Gebäude und halten Sie Ausschau nach Suulru, der eine Aufgabe für Sie bereithält. Zherron hat ein Problem, das Sie lösen sollen. In der Mitte des Abschnitts liegt der Raum von Terena Adare. Fragen Sie die Frau über die Jedi aus. Terena gibt Ihnen die Erlaubnis, die Jedi-Enklave zu betreten, und erzählt Ihnen vom Jedi-Meister Vrook. Lassen Sie die Khoonda hinter sich und erforschen Sie den östlichen Abschnitt der Khoonda-Ebene. Im südlichen Bereich steht Saedhe. Er hat seine Atmosphärensensoren verloren und bittet Sie, die Augen offen zu halten. Im Südosten entdecken Sie die Kristallhöhle. Biegen Sie bei der ersten Abzweigung nach rechts ab und entscheiden Sie sich anschließend für den linken Gang. Am nördlichen Ende dieses Abschnitts finden Sie eine Kammer voller nützlicher Lichtschwertkristalle. Zherrons Nebenmission schließen Sie ab, indem Sie die Kinrath in der Kristallkammer ausschalten. Machen Sie sich nun auf den Weg zu Ihrem Schiff. Wenn Sie die Höhle ein zweites Mal betreten, entdecken Sie im Eingangsbereich die gesuchten Sensoren. Vergessen Sie nicht, einen höheren Preis für die Sensoren auszuhandeln, wenn Sie sich Ihre Belohnung abholen. Auf der Ebon Hawk rüsten Sie Ihre Lichtschwerter auf. Weiter geht's zum Hof der Enklave. Benutzen Sie den Durchgang im Westen.

Jedi-Enklave

Unterhalten Sie sich mit Daraala. Wenn Sie sie über die Schrottsammler und die Enklave ausfragen, erhalten Sie einen Auftrag. Zudem verkauft Daraala viele nützliche Lichtschwertbauteile und Kristalle. Betreten Sie die Enklave durch den Eingang im Norden. Von der flüchtenden Gruppe erhalten Sie einige Informationen. In den Katakomben der Enklave erforschen Sie den Gang östlich des Brunnens. Nachdem Sie die Räume geplündert haben, betreten Sie den Korridor im Norden. Jorran versteckt sich im ersten Zimmer auf der linken Seite. Schaffen Sie alle Gegner aus dem Weg, bevor Sie ihn aus dem Raum holen. Nachdem er die Tür geöffnet hat, wählen Sie die Gesprächsoptionen 2, 2, 2, 1. Sie haben dadurch die Möglichkeit, drei seltene Lichtschwertbauteile zu kaufen. Weiter geht's zum Korridor, der von Westen nach Osten verläuft. Im zweiten Raum auf der rechten Seite liegt der erste tote Schrottsammler. In der Droidenbucht plündern Sie alle Schränke und Schrotthaufen. Sie erhalten Erfahrungspunkte für jeden Roboter, den Sie reaktivieren und in den „Grüßmodus" versetzen. Ignorieren Sie den Raum im Osten und eilen Sie zum Lagerraum im Süden. Lesen Sie das Datapad und untersuchen Sie das Computer-Kontrollfeld. Überladen Sie das Terminal und bringen Sie sich in Sicherheit. Die Explosion zerstört die Tür und Sie können die zahlreichen Behälter ausräumen. Der zweite Leichnam liegt bei den Sitzgelegenheiten im südlichen Korridor. Zum Schluss erforschen Sie den großen Raum im Osten. Nachdem Sie den Jünger ausgefragt haben, durchsuchen Sie die Söldner bei der Statue. Anschließend begeben Sie sich zum Ausgang und plündern das Quartier im Südwesten. Beim Brunnen werden Sie von einigen Gaunern aufgehalten, die Sie nicht kampflos ziehen lassen.

Söldnerangriff

Beim Lager der Schrottsammler überreden Sie Jorran dazu, Ihnen Suulrus Modulator zu überlassen. Nachdem Sie den Gegenstand bei Suulru abgeliefert haben, reisen Sie zur Kristallhöhle. Halten Sie sich links, bis Sie eine Kammer erreichen. Dort befreien Sie den Jedi-Meister. Nach dem Gespräch speichern Sie ab und verlassen die Höhle. Sie treffen auf Azkul, den Söldnerführer. Verweigern Sie ihm Ihre Hilfe und schalten Sie die Gegner per Machtsturm aus. In der Khoonda reden Sie mit der Administratorin und treffen Vorbereitungen für den anstehenden Angriff. Folgende Maßnahmen stärken die Verteidigung: Reparieren Sie die Geschütztürme, behandeln Sie die verwundeten Soldaten, reparieren Sie den Medibot, sichern Sie die Tür im Nordwesten von außen und setzen Sie die Verteidigungsdroiden in Gang. Erstatten Sie Zherron Bericht und rekrutieren Sie die folgenden Siedler: Suulru (in der Khoonda), Dillan (vor der Khoonda), Jorran (beim Schrottsammlercamp) und Akkere (vor der Khoonda). Verstärken Sie die beiden Minenfelder und reden Sie erneut mit Zherron. Nachdem Sie den Söldneranführer niedergestreckt haben, kehren Sie zum Raumschiff zurück. Fliegen Sie nach Nar Shaddaa und suchen Sie Geeda im Nordosten des Flüchtlingslandeplatzes auf. Setzen Sie ihn davon in Kenntnis, dass Dantooine sicher ist. Der Händler hat nun einen silbernen Farbkristall in seinem Sortiment. Danach nehmen Sie Kurs auf Korriban.

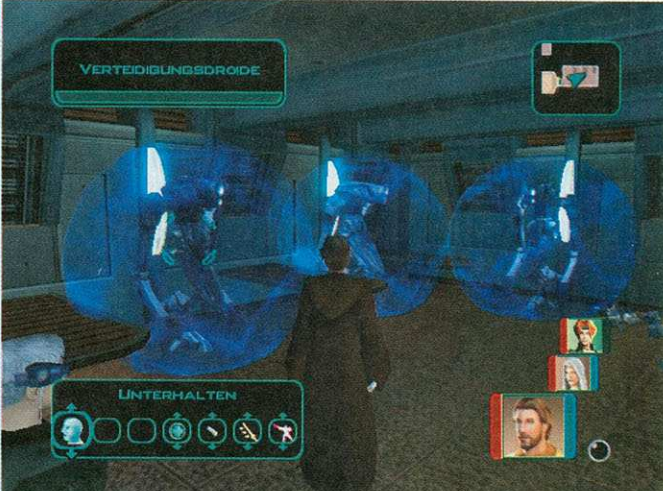
Korriban

Sith-Akademie

Laufen Sie Richtung Süden zur alten Sith-Akademie. Ignorieren Sie zunächst die Höhle und betreten Sie die verlassenen Rui-



KRISTALLHÖHLE In den Kristallformationen finden Sie Bauteile für Ihr Lichtschwert. Erlegen Sie zunächst die Monster, die sich in diesem Abschnitt eingenistet haben.



SÖLDNERANGRIFF Bringen Sie die Verteidigungsdroiden auf Vordermann. Lassen Sie einen Spezialisten reparieren, damit Sie nur wenige Ersatzteile verbrauchen.

nen. Bei der großen Kreuzung laufen Sie nach Westen weiter. Im Korridor biegen Sie nach links ab und betreten den ersten Seitengang zu Ihrer Linken. Mit einem Computerexperten untersuchen Sie das Computer-Kontrollfeld. Erstellen Sie eine neue ID und versuchen Sie, Zugriff auf das Lernmaterial zu erhalten. Danach kehren Sie zur großen Kreuzung zurück und betreten den nordwestlichen Raum. Beim Terminal erhalten Sie allerlei nützliche Informationen. Im Spind liegt Sprengstoff. Rennen Sie zum Terminal zurück und starten Sie den ersten Test. Die richtigen Antworten zu den Fragen lauten: Freedon Nadd, Zwanzig, Gizka, Ich lüge immer, Leidenschaft – Stärke – Macht – Sieg. Wählen Sie danach „Zugriff auf Trainingsraum". Von der Kreuzung aus geht's nach Westen weiter. Am Ende des langen Gangs biegen Sie nach Süden ab und starten das Trainingsprogramm. Nach dem Kampf benutzen Sie erneut das Terminal und betreten den gegenüberliegenden Raum. Hier finden Sie den hiesigen Jedi-Meister. Durchsuchen Sie seine Überreste. Danach bedienen Sie das Computer-Kontrollfeld, geben „Lonna Vash" ein und öffnen die Vordertür. Verlassen Sie den Komplex und flüchten Sie vor Sion, sobald sich Kreia einmischt. Bevor Sie dem Planeten endgültig den Rücken kehren, erforschen Sie die Shyrackhöhle.

Das geheime Grab

Erledigen Sie die Gegner und plündern Sie die Gefäße. Ihr Ziel ist das lilafarbene Energiefeld im Osten. Auf der kleinen Brücke warten einige Sith-Killer im Hinterhalt. Sobald Sie die Falle überwunden haben, geht's nach Norden weiter, wo Sie das geheime Grab betreten. Je nachdem, welche Antworten Sie geben, ändert sich Ihre Gesinnung. Beim folgenden Kampf benutzen Sie zuerst den Machtsturm, um Malaks Helfer auszuschalten. Wenn Sie das Gefecht gewinnen, erhalten Sie keine Punkte der dunklen Seite. Durchsuchen Sie die Nebenräume und arbeiten Sie sich weiter voran. Durchqueren Sie den Brutraum und eilen Sie nach Osten weiter. Bei der zweiten Prüfung zerstören Sie die Minen alleine, durchsuchen die Nebenkammern und laufen danach in Richtung Osten weiter. Bei der T-Kreuzung entscheiden Sie sich zunächst für den Raum im Süden. Sammeln Sie die Items bei dem leblosen Körper ein und marschieren Sie in nördlicher Richtung weiter. Bei der nächsten Vision werfen Sie Kreia vor, dass sie Sie von Anfang an manipuliert hat. Wenn sie das Thema Reue anspricht, wählen Sie die oberste Antwort. Nun müssen Sie nur noch Revan ausschalten. Plündern Sie die Grabkammer, kehren Sie zum Schiff zurück und reisen Sie nach Onderon.

Dxun

Landezone

Flüchten Sie vor den Angreifern und landen Sie auf dem Mond. Durchsuchen Sie von nun an alle bezwungenen Feinde gründlich, da Sie bei deren Überresten wichtige Missionsgegenstände finden. Im südöstlichen Bereich der Landezone erkunden Sie das Wrack und untersuchen den verrosteten Computeranschluss. Reparieren Sie das Gerät und greifen Sie auf die Systembefehle zu. Erneuern Sie den Kern und wechseln Sie anschließend in das Droiden-Steuermenü. Überladen Sie die drei Roboter, damit Sie noch mehr Erfahrungspunkte erhalten. Ihre Reise setzen Sie nach Norden fort. Unterwegs können Sie die Droiden reaktivieren und deren Systeme verbessern. Erledigen Sie die drei Kopfgeldjäger und betreten Sie den nächsten Kartenabschnitt. Falls Sie die speziellen Sprengladungen noch nicht in Korriban verwendet haben, biegen Sie nach rechts ab und demolieren das Tor des Lagerraums. Marschieren Sie nach Norden und verhalten Sie sich den Mandalorianern gegenüber friedlich.

Dschungel

Fragen Sie den Anführer, wie Sie nach Iziz kommen. Xarga, Zuka und der Captain der Wache haben einen Auftrag für Sie. Reparieren Sie die kaputten Kabel und verlassen Sie das Lager durch den Ausgang im Süden. Erforschen Sie diesen Abschnitt sorgfältig und lassen Sie keinen Connak entkommen. Im Nordosten treffen Sie auf den Boma, von dem Sie eine neue Macht-Fähigkeit erlernen. Der gefährliche Zakkeg treibt am südöstlichen Kartenrand sein Unwesen. Nehmen Sie eines seiner Ohren mit, um diesen Sieg beweisen zu können. Kumus steckt nordöstlich des Stützpunkts in Schwierigkeiten. Erledigen Sie alle Bumas, die sich in dem Kartenabschnitt aufhalten, bevor Sie ihm aus der Patsche helfen. Eines der erwähnten Lager liegt im Nordwesten. Dort lösen Sie die Sprengsätze aus und wehren den Angriff der Bestien ab. Danach betreten Sie das Lager und wechseln in den Solo-Modus. Entschärfen Sie die Minen und untersuchen Sie die Roboter. Wenn Sie Erfahrungspunkte kassieren wollen, wählen Sie die Angriffsoption. Mit dem Machtsturm gewinnen Sie diesen Kampf mühelos. Anschließend plündern Sie alle Metallkisten. Einige Container müssen Sie mit einer Mine öffnen. Erforschen Sie das südwestliche Viertel und sprechen Sie mit Kelborn. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an und durchkämmen Sie den Gang im Westen. Sobald Sie die beiden Spähtrupps ausgeschaltet haben, berichten Sie Kelborn von Ihren Kämpfen. Wenn Sie alle drei Bauteile für Zuka gefunden haben, holen Sie Kumus ab und betreten das Lager.

Stützpunkt

Schließen Sie die Missionen ab und betreten Sie den kleinen Raum im nördlichen Teil des Lagers. Programmieren Sie den Telemetrie-Computer um. Zudem haben Sie die Möglichkeit, bei dem Wettstreit der Mandalorianer teilzunehmen. Halten Sie sich an die Regeln und stärken Sie sich vor den Duellen mit Machtzaubern. Reden Sie mit dem Sergeant und beenden Sie diese Bonus-Mission, indem Sie alle Mandalorianer besiegen. Gegen den Champion treten Sie sogar ohne Einschränkung an. Sobald Sie alle Missionen abgeschlossen haben, sprechen Sie mit Mandalore. Wehren Sie den Angriff ab und schlagen Sie sich zur Sicherheitstür durch.

Onderon

Iziz

Auf diesem Planeten steht der Konflikt zwischen der Königin und Vaklu im Vordergrund. Als guter Jedi unterstützen Sie Herrscherin Talia. Nachdem Sie Mandalore aufgelevelt und ausgerüstet haben, rennen Sie zum großen Platz. Nach der kurzen Unterhaltung stellen Sie dem Bestienmeis-



BRUTSTÄTTE Bleiben Sie am Eingang dieses Raums, damit Sie nicht gegen eine Übermacht kämpfen. Der Machtsturm ist in dieser Situation besonders nützlich.



DXUN Unter dem riesigen Wrack finden Sie ein altes Computerterminal. Wählen Sie alle Funktionen nacheinander aus, um zusätzliche Erfahrungspunkte zu kassieren.



KOPFGELDJÄGER Diese Gegnertruppe hat ein nützliches Raumhafenvisum bei sich. Dafür erhalten Sie in der Cantina jede Menge Credits und seltene Lichtschwertteile.



ÜBERFALL Besorgen Sie die Holodisc, mit der Sie den Jedi im Palast kontaktieren, aus der Cantina. Nach dem Kampf mit den Gaunern wird der Palast angegriffen.

ter im Süden einige Fragen. Sobald Sie die Bestie ruhig gestellt haben, betreten Sie das Händlerviertel. Wenn Sie dem Journalisten aus der Patsche helfen, verbessert sich Ihre Gesinnung. Rennen Sie nach Norden zu der großen Menschenmenge und bringen Sie Ponlar von seinem Vorhaben ab, indem Sie ihn nach den Bemühungen der Republik fragen. Wenn Sie den Schauplatz das nächste Mal betreten, versucht Ponlar erneut, die Leute aufzustacheln. Schlagen Sie den Aufstand nieder, um die Königin zu schützen. Im Westen finden Sie zwei weitere Streithähne. An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit, in diesem Konflikt Farbe zu bekennen. Halten Sie sich von Anda fern, wenn Sie gegen Vaklu sind. Betreten Sie anschließend den nächsten Abschnitt.

Westplatz

Sie werden von einigen Gaunern attackiert. Schauen Sie sich in der Praxis um. Vor dem Gebäude erhalten Sie einige Informationen über Ihre Kontaktperson. Eilen Sie zu Captain Riiken und stellen Sie ihm Fragen über die Mordmotive. Auf dem Weg dorthin werden Sie ein weiteres Mal überfallen. Durchsuchen Sie die Überreste der besiegten Gegner und sacken Sie das Raumhafenvisum ein. Kiph in der Cantina hackt das Visum für 500 Credits. Die nächsten Hinweise bekommen Sie von ihm und Nikko. Suchen Sie den Ort des Verbrechens auf und durchsuchen Sie den Müllhaufen. Nach einem Blick auf den zerstörten Droiden kehren Sie in die Cantina zurück und konfrontieren Panar mit den gesammelten Informationen. Er schickt Sie zu dem Händlerroboter 1B-8D südlich der Cantina. Fragen Sie nach Bahimas Kellnerdroiden und kaufen Sie ihm die Teile ab. Schließen Sie den Fall ab, indem Sie zuerst mit Kiph und anschließend mit Nikko sprechen. Nach den Gesprächen fragen Sie Dhagon aus und begeben sich in die Cantina. Erteilen Sie Bakkel eine Lektion und nehmen Sie ihre Habseligkeiten an sich. Neben den Holodiscs erhalten Sie ein offenes Raumhafenvisum. Die größte Belohnung für eines der Raumhafenvisa erhalten Sie von Sakarie in der Cantina. Da die Frau schmuggelt, verschlechtert sich Ihre Gesinnung, wenn Sie mit ihr handeln. Allerdings erhalten Sie von ihr einen seltenen Lichtschwertkristall. Wenn Sie alle Missionen abgeschlossen haben, suchen Sie den Doktor auf und kontaktieren den Jedi-Meister. Egal, für welche Seite Sie sich entscheiden, nach dem Vorfall in der Cantina kämpfen Sie sich den Weg zum Shuttle frei. Auf Dxun eilen Sie in Mandalores Raum und plündern die Kisten in der Kammer. Betreten Sie die Ebon Hawk und kehren Sie zu Kelborn zurück.

Schlacht um Onderon

Freedon Nadds Grab

Die erste Gruppe sollte aus starken Kämpfern bestehen, da die Sith über erfahrene Soldaten verfügen. Nehmen Sie Bao-Dur als Techniker mit. Wechseln Sie in den Solo-Modus und rennen Sie mit einem Charakter zu den Sensoren. Setzen Sie die Codes ein, um das Gerät auszuschalten. Schlagen Sie sich nach Norden durch und bedienen Sie das Sicherheitsterminal. Starten Sie das Defensivszenario und stürmen Sie zum Eingang der Grabstätte. In den Katakomben erkunden Sie zuerst den Ostteil des Abschnitts. Im kleinen, runden Raum rennen Sie nach links und speichern ab, bevor Sie auf das Energiefeld steigen. Wenn Sie es schaffen, sich der dunklen Seite zu entziehen, bekommen Sie einen Punkt für die gute Seite der Macht. Untersuchen Sie das Terminal und starten Sie den Reparaturvorgang. Die Lösung für dieses Rätsel lautet: **(6 * 2) - 8 + 9 * 1 = 13.** Danach plündern Sie die Schatzkiste und reparieren den Droiden. Weiter geht's zum Raum im Westen. Beim Terminal wählen Sie Antwort C. Setzen Sie Ihre Erkundungstour Richtung Norden fort. Bei der großen Kreuzung biegen Sie nach rechts in den Korridor ab. Am Ende des Weges untersuchen Sie das uralte Terminal und legen den unteren Hebel um. Kehren Sie zur Kreuzung zurück und rennen Sie



MEISTERPRÜFUNG Die drei Jedi-Meister sind die Endgegner am Sith-Grab. Stellen Sie eine Ihrer Figuren für Heilzauber ab, damit Sie den Kampf überstehen.



WEG ZUM PALAST Das Kraftfeld schalten Sie mit dem Lichtschwert aus. Alternativ nutzen Sie Boa-Durs Spezialfähigkeit, um das Hindernis aus dem Weg zu schaffen.

nach unten durch das Tor. Beim Endkampf konzentrieren Sie die Angriffe Ihrer Gruppe immer auf einen Sith-Meister. Sobald Sie die Bedrohung abgewendet haben, öffnen Sie den Sarg und schnappen sich die Waffen und Gegenstände. Zum Abschluss sprechen Sie mit Xarga.

Onderon Palast

Wählen Sie Ihre Begleiter aus und landen Sie in Iziz. Kämpfen Sie sich zum Palast vor. Nach der Zwischensequenz an der Rampe halten Sie sich links und betreten das Gebäude. Räumen Sie die Schränke aus und benutzen Sie die Werkbank, um Ihre Ausrüstung zu verbessern. Anschließend begeben Sie sich zum Kontrollpunkt im Nordosten. Deaktivieren Sie die Kraftfelder mit dem Lichtschwert und rücken Sie weiter zum Königspalast vor. Nachdem die Tür geschlossen wurde, erforschen Sie den Gang nach Süden. Betreten Sie den Raum am Ende des Korridors und räumen Sie den Weg zur Gefängniszelle. Verschonen Sie Kiph und benutzen Sie das Terminal. Schalten Sie die Energiebarriere ab und öffnen Sie alle Sicherheitstüren. Reden Sie mit dem Captain und loggen Sie sich erneut in das System ein, um sich den Code zu holen. Kehren Sie zum Korridor zurück und laufen Sie zum nördlichen Rand des Kartenabschnitts. Machen Sie unterwegs Halt, um die Nebenräume zu erforschen. Plündern Sie das Museum und rennen Sie weiter den Gang entlang, um den Jedi-Meister zu treffen. Eilen Sie zum hintersten Raum und reparieren Sie die Öffnungssequenz mit den Zahlen 66, 45 und 39. Jetzt unterhalten Sie sich mit Captain Kadron. Sobald die Unterhaltung vorbei ist, verhindern Sie den Tod der Königin. Setzen Sie die Kampfmeditation ein und stürmen Sie den Thronsaal. Nach der Zwischensequenz schaffen Sie Vaklu aus dem Weg und reden mit Meister Kavar.

Showdown

Jedi-Enklave

Da die Situation auf Onderon jetzt geklärt ist, reisen Sie nach Nar Shaddaa zu Geeda, der nun neue Kristalle verkauft. Ihr nächstes Ziel ist die Jedi-Enklave auf Dantooine. Benutzen Sie den Südeingang der Enklave. Nach der langen Unterhaltung sprinten Sie zur Ebon Haw und fliegen nach Telos. Erledigen Sie Atris mit einer Meister-Unruhe und setzen Sie die Gespräche fort. Sobald der Schauplatz wechselt, wehren Sie den Angriff der Sith ab. Schlagen Sie sich zum Unterhaltungsmodul durch. Mit dem Shuttle im Südwesten gelangen Sie auf das Raumschiff der Sith.

Ravager

Nach dem Kampf entscheiden Sie sich für den Gang, der nach Westen führt. Am südlichen Ende des Gangs betreten Sie die kleine Kammer und legen dort die erste Sprengladung. Weiter geht's nach Osten. Im großen Raum, in dem sieben Feinde erledigt werden müssen, biegen Sie nach Osten ab. Erforschen Sie die lange Halle und laufen Sie in den ersten Gang auf der rechten Seite. Am Ende dieser Sackgasse legen Sie die zweite Bombe. In der Halle rennen Sie weiterhin nach Osten. Durchqueren Sie den Raum am südöstlichen Ende der Halle und betreten Sie den nächsten Korridor. Biegen Sie nach rechts ab und platzieren Sie Sprengladung Nummer 3. Folgen Sie weiterhin dem Verlauf des Korridors und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Geben Sie Visas einen Moment Zeit, um sich in ihrer alten Zelle umzusehen. Rennen Sie den Korridor entlang und biegen Sie nach rechts ab, um zur Brücke zu gelangen.

Darth Nihilus

Arbeiten Sie sich bis zum letzten Raum vor und fordern Sie den Sith-Lord heraus. Sagen Sie Visas, sie müsse die Verbindung unterbrechen. Danach geben Sie Darth Nihilus den Gnadenstoß. Nach den Zwischensequenzen kehren Sie zum Hauptdeck zurück. Im nordöstlichen Bereich suchen Sie nach Tobin, den Sie dazu überreden, sich Ihnen anzuschließen. Betreten Sie den Wartungsbereich und untersuchen Sie den Raketenschacht. Im Anschluss daran begeben Sie sich zur Steuerkonsole im gleichen Raum und aktivieren die Startsequenz. Überbrücken Sie danach die Notfallsequenz. Nehmen Sie den Schacht erneut unter die Lupe und schnappen Sie sich den Protonenkern. Diese Bombe legen Sie im nordöstlichsten Raum dieses Abschnitts. Sobald die Arbeit erledigt ist, flüchten Sie zum Shuttle.

Malachor V

Halten Sie sich von den grünen Feldern fern, damit Sie nicht vergiftet werden. Hier gibt es nichts weiter zu tun, allerdings ist es wichtig, dass Sie alle Feinde erledigen, bevor Sie den nächsten Abschnitt betreten. Auch hier gilt es, die Gegend zu sichern. Die große Sturmbestie halten Sie sich mit dem Bestientrick vom Leib. Dadurch gewinnen Sie wertvolle Zeit, die Sie am besten nutzen, um sich zu heilen. Wenn Sie kampfbereit sind, schlagen Sie mit Ihrem mächtigsten Angriff zu und lähmen das Vieh erneut. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie den Kampfplatz als Sieger verlassen. Betreten Sie nun die Akademie im Norden. Mit Mira müssen Sie jetzt den Wookiee besiegen. Legen Sie Minen ab und rennen Sie davon. Da Hanharr lediglich über Nahkampfwaffen verfügt, machen Sie ihn mit dieser Taktik schnell kampfunfähig. Mit Remote klappern Sie die einzelnen Schiffe ab und bedienen die Konsolen. Auf der Übersichtskarte sind alle Raumschiffwracks eingezeichnet.

Akademie

Sie müssen jede Menge Standardgegner aus dem Weg räumen. Im Osten liegt das Versuchsgelände. Betreten Sie diesen Bereich und schlagen Sie sich zum nördlichen Ausgang durch. Im Hauptabschnitt geht's nach Norden zum Trayuskern weiter. Sion besiegen Sie mit den herkömmlichen Taktiken. Schutzzauber erleichtern Ihnen die Aufgabe. Danach treten Sie gegen Kreia an.

Der letzte Endgegner

Die erste Runde überstehen Sie auf dieselbe Weise wie gegen Sion. Die Lichtschwerter müssen Sie in die Irre führen. Rennen Sie den Gang entlang, damit die schwebenden Schwerter hängen bleiben. Auf diese Weise können Sie sich die Gegner einzeln vorknöpfen. Alternativ locken Sie die Schwerter zu der kleinen Höhle am Ende der Brücke. Mit der Meister-Geschwindigkeit rennen Sie zu Kreia und geben ihr den Rest. Sobald Sie die Jedi-Meisterin erledigt haben, ist das Spielziel erreicht. (mm)



DARTH SION Greifen Sie Sion mit „Unruhe (Meister)" oder dem Machtsturm an. Setzen Sie alle Schutz- und Hilfszauber ein, die Ihnen zur Verfügung stehen.



ENDKAMPF Locken Sie die schwebenden Schwerter zur anderen Seite der Brücke und vernichten Sie Kreia. Setzen Sie Unruhe und Meister-Geschwindigkeit ein.

Splinter Cell: Chaos Theory

Selbst ein Meister der Schatten hat es nicht leicht, sich in den Wirren des Chaos zurechtzufinden. Wir lassen Sie an den schwierigen Stellen nicht im Dunkeln tappen.

1. Leuchtturm

Was soll ich beachten?

Die Kennnummern der Kisten scannen Sie aus der Distanz. Wechseln Sie dazu auf Ihr Lasermikrofon (Taste „1") und peilen Sie die Box an. Als zusätzliches Ziel zerstören Sie das Funkgerät im Leuchtturm.

2. Frachter

Ins Innere vordringen

Gehen Sie links über die Stufen und ein paar Schritte nach rechts, wo Sie zwischen den Containern verschwinden. Schlängeln Sie sich weiter durch den Korridor und behalten Sie die Richtung bei. Hinter der Fracht lassen Sie sich rechts nach unten vor die Reling gleiten und gehen rechts die Treppe nach unten. Durchsuchen Sie den Laderaum und zwängen Sie sich durch den Spalt in der Ecke zum Nachbarraum.

Wo finde ich die Lenzpumpe?

Betreten Sie die Kabine am Ende des Flures. Sabotieren Sie die Leuchte und verschwinden Sie im Schutz der Dunkelheit nach links in den Luftschacht. Den zwei Streithähnen an der **Pumpensteuerung** knipsen Sie im wahrsten Sinne des Wortes das Licht aus, hechten rechts über die Röhren nach unten und aktivieren die Pumpe. Machen Sie sich durch die Tür auf und davon. Im nächsten Raum rechter Hand klebt der **Frachtbrief** an einer Kiste. Verlassen Sie den Raum zügig auf gleichem Weg, ein paar Schritte weiter rechts steigen Sie durch eine Luke unter das Laufgitter.

Im Maschinenraum

Steigen Sie geradeaus über das Geländer zu den Antriebswellen, ziehen Sie sich an dem Stahlträger hinauf und stiefeln Sie links die Treppe hoch. Den Posten umgehen Sie einfach, schräg gegenüber ist der Ausgang. Durch die Tür nebenan kommen Sie in Quartiere, in denen ein Matrose eine **Waffenkiste** bewacht. Betreten Sie das Zimmer, wo sich der Computer befindet. Robben Sie links durch den Schacht. Hinter dem Typen am Rechner durchwühlen Sie den Dokumentenschrank nach **Transportunterlagen** und verabschieden sich durch den anderen Ausgang.

Wo ist Lacerda?

Betreten Sie die Brücke auf Deck 4. Der Navigator rechts ist beschäftigt und stört sich nicht daran, wenn Sie den Kapitän nach Lacerdas Kabine ausquetschen. Gehen Sie nach unten, am Gangende steht noch eine **Kiste**. Rechts kommen Sie zu **Lacerdas Kajüte**. Belauschen Sie von der Küche aus die Konversation, um den **Namen des Informanten** zu bekommen. Zerren Sie Hugo, der sich am Kühlschrank gütlich tun will, auf den Flur – die Leibwächter bekommen so nichts mit.

3. Bank

Wie breche ich ein?

Manipulieren Sie links neben dem Gebäude den Sicherungskasten und klettern Sie über den Haupteingang zur anderen Seite des Gebäudes. Links ist eine Kamera angebracht. Vor Ihnen befindet sich eine Leiter, über die Sie aufs Dach gelangen. Knacken Sie das Schloss des Stromhäuschens und seilen Sie sich ab. Die **Laserschranken** schalten Sie an einer der seitlichen Arbeitsstationen ab.

Wie öffne ich den Safe?

Benutzen Sie den linken Ausgang. Durch die Tür schräg vor Ihnen schleichen Sie an dem Sicherheitsbüro vorbei und die Treppen hoch. Stellen Sie sich hinter eine der Säulen und watscheln Sie so dicht wie möglich dem Aufpasser hinterher. Das gleiche Spielchen vollführen Sie beim zweiten Wachmann: Der erkennt Sie nicht, auch wenn Sie direkt in der Tür hocken. Gleich neben dem Eingang des Glaskastens benutzen Sie das **erste Sicherheitspad**, daneben steht ein **Rechner** im Regal, der alle Kameras steuert. In dem Büro dahinter surrt eine Kamera direkt über der Tür – Licht aus, fertig. Nebenan im Präsidentenbüro aktivieren Sie den Zugriff an **Sicherheitsschloss 2**.

Der Safe

Gleiten Sie aus dem Fenster über die zwei Simse nach unten – achten Sie auf die Patrouille. Unter der Kamera an der Glastür krabbeln Sie durch den Schacht ins letze Büro. An der Wand autorisieren Sie sich an der **dritten Sicherheitskonsole** und holen die **Überweisungspapiere** aus dem Container. Im Tresorraum benutzen Sie den Rechner an der Wand und sacken das **Geld** ein, das im Schrank hinter Ihnen liegt. Manipulieren Sie die Laser an der Safetür, bevor Sie hinaustreten. Nehmen Sie den Notausgang auf dem Flur. An der Stirnseite der Bank steigen Sie am Wasserrohr zum Stahlseil.

4. Penthouse

Wie komme ich zu Zherkezhi?

Laufen Sie dem Gardisten hinterher. Rechts erklimmen Sie die Feuerleiter. Bei den Müllsäcken hangeln Sie sich an dem Sims zum Wasserrohr weiter und steigen hinab. Unten halten Sie sich rechts. Das Gebäude betreten Sie durch den beleuchteten Eingang. Auf dem Dach passieren Sie rechts die Labersäcke und schalten von dem Kasten aus den rosa Schriftzug ab. Dahinter führen Stromleitungen zum Nachbargebäude.

Das Penthouse

Sam schlüpft auf der Dachterrasse links in das Haus, zerschneidet die Folie und robbt durch den Schacht. Passen Sie dort einen günstigen Moment ab und schlendern Sie nach rechts – der Schläfer bemerkt Sie nicht. Zapfen Sie die erste Kamera an. Der Söldner auf der Couch ist abgelenkt. Belauschen Sie das Gespräch vor der Tür, um etwas über die **Transaktion** zu erfahren. Bei der Topfpflanze links surrt eine **Kamera**. Im Wohnzimmer zapfen Sie rechts die **Kamera** an, geradeaus wagen Sie sich hinter den Gobelins an eine weitere ran. Hinter dem orangefarbenen Raumteiler oben verbirgt sich eine Geheimtür zu **Zherkezhis Servern**. Belauschen Sie das Gespräch im Gewächshaus. Fragen Sie einen der Männer nach dem **Auftraggeber** und manipulieren Sie drinnen die Kamera.

Wo finde ich Dvorak?

Nehmen Sie diesmal den noch nicht benutzten Durchgang bei der ersten Kamera. Rechter Hand zieht sich Sam auf das schräge Blechdach und dringt ins Gebäude ein. Im Zimmer links steigen Sie hinter der Waschmaschine in den Schacht. Unter der Treppe steht **Dvorak**. Starten Sie den Server und schalten Sie die Elektronik zu, je nachdem, welcher der Schränke gerade leuchtet.

5. Displace

Wie komme ich an den Algorithmus?

Unterbrechen Sie die Stromzufuhr zum Ventilator bei dem Techniker hinter dem Gitter. Knacken Sie die Falltür über dem Abluftschacht und seilen Sie sich ab. Die Herren mit dem Code streifen durch das



QUASSELSTRIPPEN Links schneiden Sie das Zelt auf und überprüfen die Seriennummer der Box.



BLIND Die Lampe ist aus, die Wachen verwirrt. Jetzt hopsen Sie zur Lenzpumpe runter.

S

Gebäude, suchen Sie unten nach ihnen. Die Männer beenden ihre Runde im Hörsaal direkt vor Ihnen. Den Aktenkoffer peilen Sie aus sicherer Entfernung an und bekommen den **Algorithmus**. Zudem laden Sie noch das **Spionageprogramm** auf den Rechner ganz oben.

Wo ist der Server?

Links vom oberen Ausgang des Saals knacken Sie die Glastür. Gehen Sie an der Treppe vorbei und deaktivieren Sie das Licht. Gegenüber hechtet Ihre Spielfigur über das Geländer und hangelt sich in Richtung Empfang. Wenn der Weg frei ist, links in den Trainingsraum gehen, über das Rohr an der Wand zum **Rechner** klettern. Zurück am Schreibtisch, krallen Sie sich den Wachmann und gehen mit ihm durch die andere Tür – Retina-Scanner und Laserschranken sind kein Problem. Legen Sie ihn in die Abstellkammer bei der Küche. Ziehen Sie sich an den Stufen hoch. Überlisten Sie das elektronische Schloss zum **letzten Computer.** Daneben zwängt sich Fisher in den Schacht.

Wie komme ich nach oben?

Ziehen Sie sich kurz hoch, wenn der Strom angeht. Schleichen Sie aus der Tür zum Aufzug, mit dem Sie auf Level 3 fahren. Marschieren Sie links herum, dann rechts um die Ecke unter der Kamera durch. Im Büro hinten links nutzen Sie die Rechner und erhalten die benötigten **Informationen**. Wieder bei der Videokamera, schleichen Sie links an der Feuertür vorbei. Mit dem Lasermikrofon zeichnen Sie das **Gespräch** auf.

6. Hokkaido

Einbrechen

Der Typ auf den Felsen dreht sich zeitweilig weg. In einem solchen Moment huschen Sie direkt vor ihn unter die Felsen und drücken sich dagegen. Der Wächter im Haus verlässt den Eingangsbereich nach kurzer Zeit. Steigen Sie aus dem Fenster und nehmen Sie die **Kennzeichen** unter die Lupe. Halten Sie sich rechts, klettern Sie ins Fenster und schieben Sie sich durch den Schacht. Links in dem mittleren Zimmer ist eine **Wanze** hinter der Wanddekoration versteckt. Ihr Protagonist läuft den Korridor in die entgegengesetzte Richtung weiter und an der Kochstelle vorbei zum Nebengebäude. Nach dem Dialog der zwei Sicherheitsleute klemmen Sie das **Mikrofon** rechts auf halber Höhe ab.

Milan Nedich

Im Badezimmer nehmen Sie die Röhre neben dem Waschbecken. Betäuben Sie die zwei Wachen im Garten. Im Raum rechts von der Statue klebt ein **Mikrofon** neben dem Telefon. Schieben Sie die Tür auf. Kriechen Sie in den Schacht neben der geselligen Runde. **Nedich** zieht sich ins Badezimmer zurück, seine Leibwächter verlassen den Raum. Sven pirscht sich heran und schaltet den Bösewicht aus. Ziehen Sie den Kerl vor die Wanne und schließen Sie die Tür. Sam darf ihn nicht ziehen oder durch die Wand erschießen. Löschen Sie auch nicht das Licht!

Zherkezhi gefangen nehmen

In dem Gang hinter der vorher passierten großen Statue steigen Sie in den Blechtunnel. Am Ausstieg an der Leitung hochkraxeln und über den Vorsprung bis zum Durchgang laufen. Hinter dem Fernsehsofa geradeaus steckt eine **Wanze**, im Zimmer rechts noch eine. Verbergen Sie sich neben der Glastür, bis der Soldat verschwindet. Im Raum vor Ihnen befindet sich das letzte **Mikrofon**. Hängen Sie sich anschließend an den Treppenabsatz, von wo Sie gekommen sind. Sobald der Kerl oben den Flur erneut betritt, gehen Sie hinterher und schleichen geradeaus ans Ende des Ganges. Achtung, die Wachen haben einen unterschiedlichen Rhythmus. Zwischen den Farbeimern führt ein Schacht heraus. Beobachten Sie die Szene, schieben Sie links die Tür auf und klettern Sie nach draußen zum Zaun. Stehlen Sie sich zwischen den Söldnern hindurch nach rechts zum Startpunkt zurück.

7. Küstenbatterie

In die Basis eindringen

Springen Sie unter dem Lastwagen in die Grube. Durchqueren Sie die Halle und klettern Sie auf der anderen per Leiter nach oben ins Büro. Gehen Sie geradeaus über den Flur. Rechts in dem verglasten Büro bekommen Sie am besetzten Rechner den ersten **Datensatz**. Lassen Sie das Zimmer hinter sich und latschen Sie durch den Schlafsaal. Vor Ihnen klebt an der Wand eine Kamera, rechts im Sicherheitsbüro gibt es den zweiten **Datensatz**. Schleichen Sie anschließend zwischen die Regale und in der Ecke durch die Falltür.

Der Abschussgrund

Sam kommt bei einem Tieflader heraus. Überbrücken Sie die Elektronik daneben – die Rakete wird abtransportiert. Hangeln Sie sich an der Transportschiene hinterher. Ein Bonusziel: Öffnen Sie im Gang das Gitter am Boden und sabotieren Sie von dort aus in der westlichen und östlichen Halle jeweils den **Sprengkopf** – den **Schacht** benötigen Sie später noch einmal. Zurück im Gang, benutzen Sie den Schacht links neben dem Aufzug und fahren hoch. Kriechen Sie vom Dach aus in den Spalt und weiter nach Süden zu dem **Gespräch über den Start**.

Launcher Bios

Der zweite obere Computer enthält den dritten **Hinweis**. Fahren Sie in das untere Stockwerk zurück und gehen Sie nach Westen zur Abschussrampe durch den erwähnten **Schacht**. Im Steuerzentrum unter der Abschussplattform nehmen Sie den mittleren Rechner für den letzten **Hinweis** unter die Lupe. Den Techniker umarmen Sie kräftig, sonst hört er niemals zu reparieren auf. Mit dem Schalter öffnen Sie die Luke und gehen wieder nach oben, um das **Bios** zu klauen.

Den Raketenstart verhindern

Dem Soldaten vor der östlichen Abschussrampe folgen Sie ein Stück und steigen dann über den Laufsteg zur Elektronik. Ein Countdown beginnt, der aber kein Problem darstellen sollte, selbst wenn Sie auf dem Rückweg erneut umständlich an der Wache vorbeischleichen. Gleich rechts neben der Tür vor Ihnen erhalten Sie den **Abbruch-Code**. Kehren Sie zur östlichen Halle zurück, treten Sie durch die Tür und hacken Sie den **Computer**, der Ihnen am nächsten ist.

8. Seoul

Wo sind die Datenträger?

Seilen Sie sich auf die Straße ab. Steigen Sie linker Hand über das Wellblech. Greifen Sie sich den Soldaten, der sich auf der Straße erleichtert. Links kappen Sie als Bonusziel den ersten **Lautsprecher** und klettern über das Rohr aus der Sackgasse. Neben dem Transporter brüllt die zweite **Box**. Nutzen Sie die Gelegenheit, wenn der Funker den Wagen verlässt und der andere Soldat gerade nicht in der Nähe ist, und zapfen Sie das **Kommandomobil** an. Falls der Kerl zu schnell zurückkommt, warten Sie noch einen Rundgang ab. In der Ecke mit dem brennenden Schutt erklimmt Sam die Leiter, kappt die letzte **Flüstertüte** und verschwindet durch den Schacht daneben in den Serverraum.

Das Dach

Schieben Sie sich hinter dem Serverschrank an den Soldaten vorbei und ziehen Sie sich an der Treppe hoch. Drücken Sie sich nördlich in den Toiletten in die Ecke. Nun steht nur noch ein Kämpfer vor dem Aufzug. Fahren Sie hoch, er bemerkt Sie nicht.

9. Seoul 2

Die Radarstellungen

Unter dem Laufsteg schalten Sie zunächst die erste **Radarstellung** ab – den Laptop locker aus der Entfernung hacken. Lassen Sie sich dazu neben der Treppe nach unten fallen, dort kommen Sie per Stahlseil zum



AKROBATIK Steigen Sie über die Köpfe der Söldner hinweg. Schwer zu erkennen: Über Ihnen ist ein Sims.



ABHÄNGEN Sobald der Bursche seine Runde beendet, schnellen Sie aus Ihrem Versteck.

Nachbarhaus. Sam hangelt sich zügig an den Rohren über den Abgrund. Von dort aus schaltet er das zweite **Radar** gegenüber ab. Die Drohne setzen Sie per Pistole kurzzeitig außer Gefecht. Brechen Sie entweder unten die Tür auf oder klettern Sie neben dem Computer in das Haus. Durch die zerstörten Toiletten lassen Sie sich nach unten herab und schalten nebenbei das dritte **Radar** ab.

Zur Absturzstelle

Springen Sie mit Anlauf zur nächsten Ruine. Bewegen Sie sich gleich ins Dunkel und schleichen Sie im Rücken der auftauchenden Patrouille durch die Tür. Über die zerborstenen Dielen gelangen Sie hinunter. Lassen Sie sich etwas Zeit, die Angsthasen unten verdünnisieren sich. Den Laptop in der Küche knacken Sie durch die Durchreiche und bekommen die Spezifikationen der **UAVs**. Klettern Sie über den Tresen zum Schacht. Im Hinterhof versteckt sich Sam hinter der Ladefläche und mopst die Granaten von der Kiste. Klettern Sie vor dem Lastwagen über den Drahtzaun. Um die Ecke tobt wieder ein Gefecht. Rechts hinter dem Fahrzeug retten Sie sich über die Leiter. Schalten Sie oben die Reklametafel aus, bevor Sie über das Kabel die Straßenseite wechseln. Als Bonusziel werfen Sie eine Granate in die Luke des **Panzers** und klettern dahinter die Leiter hoch. Deaktivieren Sie dort das vierte **Radar** und bewegen Sie sich durch die Ruine.

Das Flugzeug

Gehen Sie von den Balkonen geradeaus weiter. Schalten Sie die Lichtreklame aus, das lenkt die Wachen ab. Drücken Sie sich in die Ecke vor die flackernde Lampe. Wenn das Licht erlischt und der Panzerturm sich gerade wegdreht, wetzen Sie neben das Wrackteil und weiter rechts zu den Piloten. Erklimmen Sie das Rohr neben dem Container, auf dem Dach steht das letzte **Radar**. Schleppen Sie die **Verwundeten** in die Gasse, aus der Sie kamen. Wenn ein Soldat im Weg steht, lenken Sie ihn per Kamera ab, er verschwindet dann. Über das Baugerüst neben dem Panzer geht es nach oben. Nun können Sie optional den zweiten **Panzer** erledigen.

10. Badehaus

Den Kontakt finden

Kauern Sie sich rechts in die Ecke, bis der Monteur gegenüber beschäftigt ist und die Wächter sich von Ihnen entfernen. Sam zapft die **Telefonleitung** an und steigt daneben die Röhre hoch. Nach der Rutschpartie klammert er sich an die Mauer und steigt seitlich hoch. Von dort hangelt er sich an dem Absatz über ihm entlang. Vor dem Dach geht es in einen Schacht. Im Waschraum heften Sie sich an die Fersen des Mannes, bevor dieser seine Runde beendet. Sie drücken sich im Trockenraum an der Wand entlang und schalten den Ventilator aus. Bewegen Sie sich an der Rezeption nach links und dann gleich in die Tür bei den Vorhängen. In der Abstellkammer schieben Sie sich durch das Lüftungssystem. Sie landen an einem Arbeitsplatz – dort das **Überwachungssystem** abschalten. Nehmen Sie rechts die Treppe. Folgen Sie dem Schutzmann. Sie kauern sich hinter die letzte Säule, bis er Sie passiert hat, und knacken das elektronische Schloss. Durchwühlen Sie den **Aktenschrank**.

Shetland treffen

Von dem Schacht aus hacken Sie das **Notebook**. Zurück an der Rezeption, krauchen Sie durch den Spalt und gehen diesmal links durch die Tür ins Bad. Schneiden Sie die Plane entzwei. Schreiten Sie durch den Pool diagonal durch die Halle, wo die zweite **Telefonleitung** verläuft. Über den Flur daneben kommen Sie voran. Wenn der Raum vernebelt ist, gehen Sie zur Tür vis-à-vis. Drehen Sie vorher rechts an dem Ventil. Das nächste Bad vernebeln Sie links per Ventil. Am Empfang verkabeln Sie die dritte **Telefonleitung**. Gehen Sie an der nächsten Abzweigung nach links, dahinter gleiten Sie durch eine Öffnung in das private Bad und hinter der Glaswand kommen Sie rechtzeitig zum **Meeting**. Visieren Sie den Laptop auf der Bank an.

Shetland eliminieren

Benutzen Sie wieder die Lüftung, um auf den Gang zu kommen. Harren Sie aus, bis die Soldaten weiter vorstürmen, und laufen Sie zur Abzweigung zurück. Diesmal nehmen Sie den anderen Weg. Der Zugang zu den **Privatgemächern** ist nun offen. Links bei den Leichen gibt es Munition, allerdings auch eine Kamera. Die Spezialeinheit rechts verfügt über Nachtsichtgeräte und Gas ist ebenfalls nutzlos. Mit zwei Rauchgranaten kommen Sie trotzdem ungeschoren davon.

Heizungsraum

Hier dürfen Sie für eine gute Bewertung die Soldaten durchaus k. o. schlagen, lassen Sie sich oder die Körper aber nicht blicken. Zwei der drei Bomben entschärfen Sie, ohne sich mit den Angreifern anzulegen, bekommen dann aber bei der letzten Ärger – greifen Sie also besser vorher ein. Steigen Sie über den Zaun. Direkt unter Ihnen liegt die erste **Bombe** hinter dem Kessel. Schleichen Sie dem Soldaten hinterher, bis er um die Ecke ist, und klettern Sie gleich oben an der Treppe links über den Metallwürfel. Springen Sie nach unten zum zweiten **Sprengsatz**. Fangen Sie mit dem Entschärfen an, wenn der Bursche wieder über Sie hinweg gelaufen ist. Ziehen Sie sich am Laufgitter hoch und gehen Sie rechts und gleich wieder links zur Wand, wo Sie über die Maschine die dritte **Bombe** erreichen. Eine eventuell noch vorhandene Rauchgranate ist hier Gold wert. Aus der Tür gegenüber kommt der letzte Kämpfer.

11. Kokubo Sosho

Wo sind die Gefangenen?

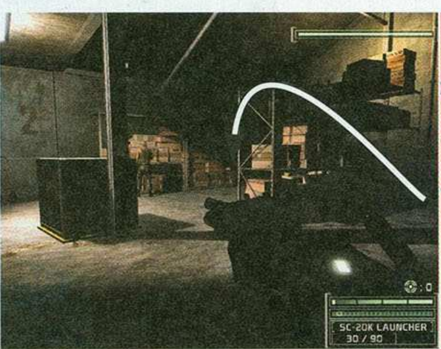
Öffnen Sie das Tor, gehen Sie bis ans Ende des Tunnels und steigen Sie seitlich durch den Spalt. Die Putzfrau dreht Sam den Rücken zu, er gleitet in den Flur und hangelt sich an den Rohren nach rechts. Gleich hinter der Ecke steigt er durch den Spalt. An der Längsseite bewegt er sich durch das Gestrüpp bis hinter die **Offiziere**.

Die Operationszentrale

Steigen Sie auf den Flur zurück, an der Glasdekoration vorbei und hangeln Sie sich rechts nach unten. Sie landen vor einer Tür, die in den Keller führt. Fahren Sie per Rolltreppe runter, schalten Sie die Kamera vor Ihnen aus und hacken Sie rechts den Retina-Scanner. Obacht, im **Serverraum** links hängen zwei verglaste Kameras zwischen den Rechnern. Per Server verschaffen Sie sich **Zugang zur Operationszentrale**. Gehen Sie Richtung Rolltreppe zurück, biegen Sie davor rechts ab und schlüpfen Sie durch die Automatiktür in den **Operationsraum**. Zunächst sabotieren Sie die Kamera an der Seite, laufen anschließend an die Ecke und ziehen sich auf die Deckenpaneele. Der Schacht führt ins Innere. Zeichnen Sie das Treffen auf und knacken Sie den Laptop.

Otomos Server

Hangeln Sie sich neben der Wache auf den Boden, schlagen Sie einen Haken um den Kerl und verlassen Sie den Raum auf dem bekannten Weg. Nehmen Sie den Aufzug nach unten, Sam Fisher sinkt über die Balken zu Boden. Gehen Sie nach links an der Wand entlang, dem Kommando hinterher. Hinter der Tür schalten Sie das Nachtsichtgerät ein und laufen im Zickzack um die Laserschranken. Steigen Sie rechts über das Geländer, dann an der Seite entlang, bis Sie links eine Öffnung sehen. Klettern Sie durch und gehen Sie im Rücken der Soldaten weiter rechts zu den Servern. Sie benutzen den Computer, um die Daten zu sichern, bringen den Sprengstoff an und zünden die Ladung an der Treppe. Dort werfen Sie ein, zwei Rauchgranaten und verschwinden durch den Graben daneben. Die Treppe rauf treffen Sie Otomo, zu dem Sie durch den Schacht im Raum hinter Ihnen eilen. (as)



AUSWEG Rechts spionieren Sie die Wachstube aus. In der Ecke verschwinden Sie im Schacht.



EINBRUCH Deaktivieren Sie die Kamera, gehen Sie zügig zur Ecke und ziehen Sie sich neben der Wache hoch.

S

Spieletuning

Splinter Cell 3

Wer mit Sam Fisher auf neue Schleicheinsätze gehen will, sollte eine leistungsstarke Grafikkarte oder unsere Tuning-Tipps im Gepäck haben!

TUNING-TIPPS

Um Splinter Cell: Chaos Theory in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

Mit 1.400 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

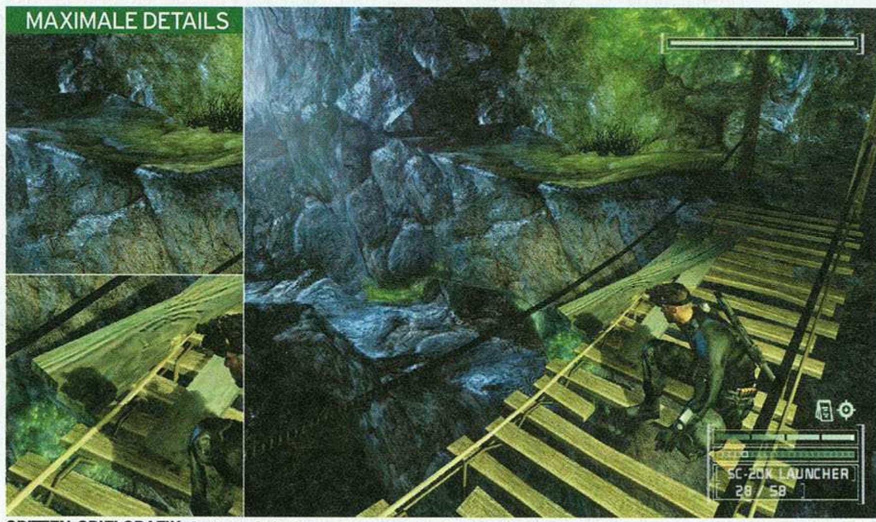
- ☐ Eine Auflösung von 640x480 auswählen
- ☐ Die „Shadow Resolution" auf niedrig setzen
- ☐ Das „Specular Lighting" ausschalten
- ☐ Die „High Quality Textures" deaktivieren
- ☐ Die Option „Trilinear Filtering" anschalten

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

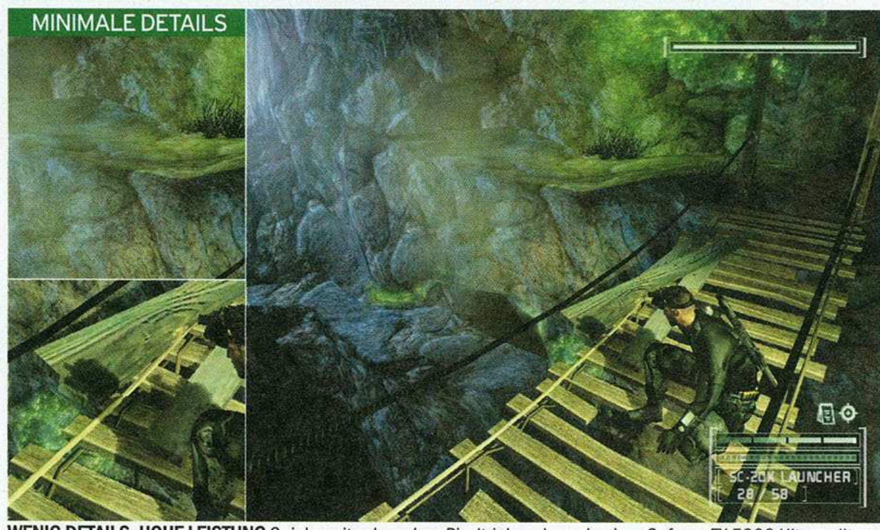
- ☐ Bei der Bildschirmauflösung den Wert 1.024x768 wählen
- ☐ Das „Specular Lighting" abschalten
- ☐ Die „Shadow Resolution" auf den niedrigsten Wert reduzieren
- ☐ „Antialiasing" und „Anisotropic Filtering" deaktivieren.

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 anwählen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Bei „Antialiasing" den Wert „2x" einstellen
- ☐ Bei „Anisotropic Filtering" den Wert „4x" wählen



SPITZEN-SPIELGRAFIK Splinter Cell: Chaos Theory sieht dank gefilterter Soft-Shadows sowie Bump und Specular Maps klasse aus. Dafür stressen die optischen Höhepunkte Ihren 3D-Beschleuniger.



WENIG DETAILS, HOHE LEISTUNG Spieler mit schwachen Pixeltriebwerken wie einer Geforce FX 5200 Ultra sollten zugunsten der besseren Performance auf Glanzeffekte, weiche Schatten und hoch aufgelöste Texturen verzichten.

Das Menü „Advanced Display"

1 Shader Model Type: Der Pixel-Shader-3.0-Betrieb kann nur von Spielern mit einer Geforce6-Grafikkarte aktiviert werden. Das kostet viel Performance, daher erst mit einer Geforce 6800 GT/Ultra anschalten.

2 Antialiasing/Anisotropic Filtering: Die Kantenglättung und der anisotrope Texturfilter kosten Grafikleistung. Daher sollten Sie erst mit einer Geforce FX 5950 Ultra/Radeon 9800 XT den Wert „2x" (FSAA) bzw. „4x" (AF) auswählen.

3 Shadow Resolution: Hier bestimmen Sie die Auflösung der Schatten der Figuren und Objekte. Spieler mit einer Geforce4 Ti-4200 oder Geforce FX 5700 Ultra verringern die Schattenqualität auf „Low".

4 Specular Lighting: Glanzpunkte auf Modellen und Spielweltelementen sehen klasse aus. Dafür muss Ihre Grafikkarte richtig ackern. Erst eine Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5900 XT sind ausreichend leistungsstark für dieses visuelle Highlight.

5 High Quality Textures: Sind diese ausgeschaltet, sieht das Spiel schlechter aus, läuft aber kaum schneller. Nur im Notfall ausschalten.

6 Hardware Shadow Mapping: Dieses Feature steht nur mit Nvidia-Karten zur Verfügung und sollte zwecks besserer Optik aktiviert bleiben.



World of Warcraft

Wer sich in die riesige Fantasywelt wagt, braucht nicht unbedingt einen High-End-PC. Für akzeptable Performance sorgt oft schon ein bisschen Tuning.

TUNING-TIPPS

Um World of Warcraft in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2. 000 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Geforce 9600 XT

Mit 1.000 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 MX-440 stellen Sie ein:

- ☐ Auflösung 1.024x768
- ☐ „Geländeentfernung" auf „Niedrig"
- ☐ „Texturdetails" auf „Niedrig"
- ☐ „Gelände-Highlights" auf „Niedrig"
- ☐ „Vollbild-Leuchteffekt" auf „Aus"

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Geländeentfernung" auf „Mittel" stellen
- ☐ Den „Anisotropen Filter" auf „Niedrig" einstellen
- ☐ Bei „Geländetextur" und „Textur-Details" den Wert „Hoch" anwählen
- ☐ Die „Gelände-Highlights" deaktivieren
- ☐ Den „Vollbild-Leuchteffekt" ausschalten

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Alle Shader-Effekte mit Ausnahme des „Todeseffekts" und des „Vollbild-Leuchteffekts" anschalten
- ☐ Den „Anisotropen Filter" auf „Hoch" stellen
- ☐ Eine zweifache Kantenglättung im Treibermenü der Grafikkarte aktivieren

MAXIMALE DETAILS

ATMOSPHÄRISCH Die Sichtweite ist sehr hoch, das Gelände und die Umgebung werden mit alle Details dargestellt und die Pixel Shader sorgen für einen Glanzeffekt.

MINIMALE DETAILS



UNSPEKTAKULÄR Die Sichtweite ist stark eingeschränkt und die Glanzeffekte fehlen. Außerdem wirkt die Szenerie ohne den „Vollbild-Leuchteffekt" schlicht und dunkel.

World of Warcraft Inhalt 05/2005



GRUNDLAGEN

KLASSENGUIDE

KARTEN

QUESTS

SONSTIGES



So geht's: Karte und Tipps erklärt





Ausschneiden & einheften

Ab sofort finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Tipps ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Makro-Anleitungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird Monat für Monat aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter

PC-Games-Leser freuen sich zusätzlich zu diesem Sonderteil über das riesige, beidseitig bedruckte Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05), das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen. Das Poster müssen Sie einfach nur zusammenkleben, schon ist Ihre persönliche **WoW**-DIN-A0-Riesenkarte fertig. Beachten Sie dabei, dass eine Seite die Reiserouten der Allianz auf den zwei Minikarten zeigt, während die andere Seite exklusiv für Horde-Spieler gedacht ist.

Innovativer Newsletter

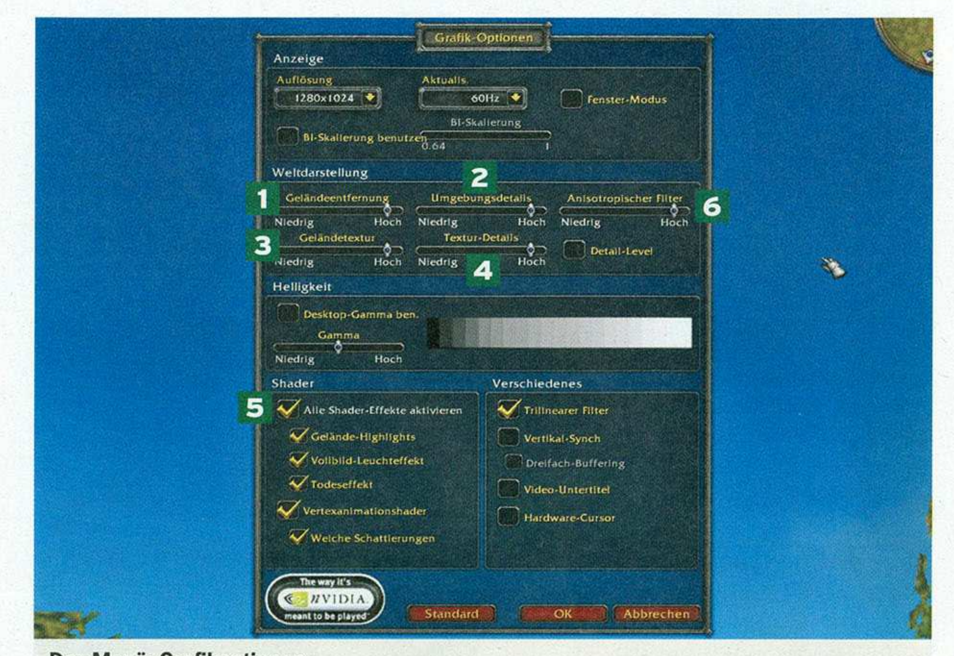
Neben unserem monatlichen **World of Warcraft**-Sonderteil zum Sammeln bieten wir Ihnen noch einen weiteren exklusiven Service: unseren wöchentlich erscheinenden, kostenlosen **World of Warcraft**-Newsletter! Neben allerlei Zusatzinformationen bekommen Sie hier eine aktuelle Liste mit Straßenpreisen für sämtliche wichtigen Gegenstände, die Sie im Auktionshaus kaufen können. Der Clou: Mit unseren Preislisten ist es ein Leichtes, den schwankenden Markt zu überblicken und durch gezieltes Wirtschaften ein Vermögen zu verdienen! Weitere Informationen dazu finden Sie auf unserer Website www.pcgames.de.

Patches und Aktualitätsprobleme?

World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Genau aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

Vorschau PC Games 06/05

In der nächsten Ausgabe liefern wir Ihnen unter anderem einen Priester-Guide, stellen Ihnen die Instanzen Gnomeragan und Den Kral von Razorfen vor, heben die wichtigsten Änderungen des neuen Patches vom 18. März hervor, präsentieren eine Übersicht über alle Berufetrainer und noch vieles mehr – vorbereitet zum Ausschneiden und Abheften. Und natürlich liegt dem Heft der zweite Teil unseres riesigen **WoW**-Posters bei.



Das Menü: Grafikoptionen

1. **Geländeentfernung:** Bestimmt die Sichtweite. Wählen Sie erst mit 2.000 MHz und Radeon 9600 XT die höchste Stufe.
2. **Umgebungsdetails:** Hier legen Sie den Detailgrad der Spielwelt fest. Bei 1.000 bis 1.500 MHz auf den Wert „Niedrig" herunterregeln.
3. **Geländetextur:** Je hübscher das Gelände aussieht, desto mehr muss Ihre Grafikkarte schaffen. Daher erst mit einer Radeon Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT „Hoch" anwählen.
4. **Textur-Details:** Eine niedrige Qualität bringt wenig Leistungsgewinn. Immer auf „Hoch" lassen.
5. **Alle Shader-Effekte aktivieren:** Verbessert die Optik – ab FX 5700 Ultra oder 9600 XT aktivieren.
6. **Anisotroper Filter:** Mit einer Geforce FX 5950/ Radeon 9800 Pro wählen Sie „Hoch"aus.

Spielspaßbremse Arbeitsspeicher

World of Warcraft-Spieler brauchen viel Arbeitsspeicher. Mit 512 MByte ist das Online-Rollenspiel zwar spielbar, Aussetzer durch das Nachladen von Geometriedaten verschwinden allerdings erst mit der doppelten Menge. Außerdem steigt die Fps-Leistung mit 1.024 MByte RAM um bis zu 43 Prozent (gemessen mit Athlon XP 1700+ und Geforce4 Ti-4200). Die Kantenglättung arbeitet erst dann korrekt, wenn Sie den „Todeseffekt" und den „Vollbild-Leuchteffekt" ausschalten.



COMIC-LOOK World of Warcraft kann optisch nicht mit Everquest 2 mithalten. Dafür hat die Comic-Grafik ihren eigenen Charme.

Cosmos-Mod

Die ohnehin schon fabelhafte Steuerung von World of Warcraft wird durch die UI-Mod Cosmos noch verbessert.

Was ist Cosmos?

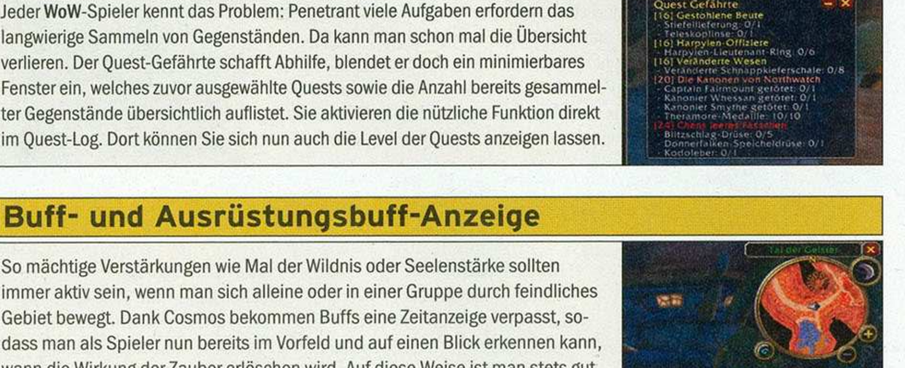
In erster Linie ist Cosmos eine kleine Modifikation, welche die Benutzeroberfläche von **World of Warcraft** um diverse, teils enorm hilfreiche Bedienelemente und Funktionen erweitert. Mehrere Icon-Leisten, ein praktischeres Quest-Log oder umfangreichere Kartenfunktionen sind nur einige der zahlreichen Verbesserungen, die Cosmos zu einem Muss für **World of Warcraft**-Einsteiger und Profis machen. Zusätzlich fungiert Cosmos aber auch als Schnittstelle für die erstklassige **WoW**-Online-Datenbank Thottbot. Wie das funktioniert und wie Sie sich aktiv beteiligen können, erfahren Sie im Extrakasten „Thottbot: Von Spielern für Spieler".

Ist Cosmos ein Cheat-Programm? Und wird es von Blizzard unterstützt?

Die Antwort lautet: weder noch. Cosmos vereinfacht die Steuerung, ergänzt manche Elemente und optimiert generell den Spielkomfort, jedoch kann man sich keine besseren Items ergaunern, Karten vorzeitig freischalten oder sich ähnlich unsportlicher Mittel bedienen. Es geht also immer noch völlig fair zu, man erhält definitiv kein Cheat-Programm. Ein untrügliches Zeichen dafür: Hersteller Blizzard geht nicht gegen Cosmos vor, unterstützt es allerdings auch nicht. Ein Grund dafür mag sein, dass Blizzard für zukünftige Patches selbst einige vergleichbare Verbesserungen in Planung hat.

Woher bekomme ich Cosmos und wie installiere ich es?

Besuchen Sie die Website http://www.cosmosui.org/cosmos und laden Sie sich die Datei Cosmos.exe herunter. Speichern Sie das Programm in Ihrem **World of Warcraft**-Ordner ab und führen Sie es aus. Cosmos wird sich daraufhin selbst aktualisieren, den Unterordner „Interface" anlegen und einige Dateien herunterladen. Unter dem Menüpunkt „Configure" können Sie derzeit wählen zwischen „Cosmos Release (recommended)" und „Cosmos Alpha (experimental)". Wir empfehlen Ihnen dringend erstere Variante, da Cosmos Alpha eher zu Testzwecken dient und deshalb noch nicht voll funktionsfähig ist.



Zusätzliche Aktionsleisten

Das bekannteste Feature und vermutlich einer der Hauptgründe für die Popularität von Cosmos: die zusätzlichen Aktionsleisten. Wie von der Hauptleiste gewohnt, kann man auch hier frei seine Angriffe, Zauber, Heiltränke und Makros ablegen und hat so jederzeit einen schnellen Zugriff. Cosmos bietet neben einer weiteren Hauptleiste auch zwei vertikale Seitenleisten sowie die sogenannte Pop-Bar an. Bei Letzterer müssen Sie nur den Cursor über einen Bildbereich bewegen, um die Slots zu öffnen.

Quest-Gefährte & Quest-Level

Jeder **WoW**-Spieler kennt das Problem: Penetrant viele Aufgaben erfordern das langwierige Sammeln von Gegenständen. Da kann man schon mal die Übersicht verlieren. Der Quest-Gefährte schafft Abhilfe, blendet er doch ein minimierbares Fenster ein, welches zuvor ausgewählte Quests sowie die Anzahl bereits gesammelter Gegenstände übersichtlich auflistet. Sie aktivieren die nützliche Funktion direkt im Quest-Log. Dort können Sie sich nun auch die Level der Quests anzeigen lassen.

Buff- und Ausrüstungsbuff-Anzeige

So mächtige Verstärkungen wie Mal der Wildnis oder Seelenstärke sollten immer aktiv sein, wenn man sich alleine oder in einer Gruppe durch feindliches Gebiet bewegt. Dank Cosmos bekommen Buffs eine Zeitanzeige verpasst, sodass man als Spieler nun bereits im Vorfeld und auf einen Blick erkennen kann, wann die Wirkung der Zauber erlöschen wird. Auf diese Weise ist man stets gut vorbereitet und muss nicht mitten im Kampf „nachzaubern".

AUSWAHL Auf der Cosmos-UI-Website brauchen Sie sich einfach nur die Cosmos.exe runterladen.

EINSTELLUNGEN Unter „Configure" können Sie die Cosmos-Version wählen. Wir empfehlen „Cosmos Release".



UNKOMPLIZIERT Cosmos benötigt einen Thottbot-Account, um die gesammelten Daten zu versenden.

VOLL GEPACKT Die vielen Aktionsleisten lassen Sich nach Herzenslust mit Items und Fertigkeiten füllen.

Statusanzeige

Ebenso schlicht wie nützlich ist die groß eingeblendete Statusanzeige mitten im Bild. Vor allem für Heilerklassen bedeutet die permanente Textanzeige von Lebensenergie und Mana ein enormes Plus an Übersicht und Reaktionsgeschwindigkeit, da sie den Zustand ihrer Gruppenmitglieder nicht mehr umständlich über die farbigen Balken in der Ecke links oben verfolgen müssen. Auf diese Weise können Heiler die Kampfsituation wesentlich besser einschätzen.



Karten-Notizen & Koordinaten

Schon früh wünscht man sich die Möglichkeit, auf den Karten einige Notizen machen zu können. Kein Wunder, sind doch manche Höhleneingänge und NPCs mehr als gut versteckt. Cosmos erlaubt nicht nur farbig markierte Texteintragungen, sondern gestattet es sogar, diese Notizen auch an Mitspieler zu senden – vorausgesetzt dieser benutzt ebenfalls Cosmos. Unscheinbar, aber extrem praktisch: Dank genauer Koordinatenwerte können Spieler kinderleicht präzise Ortsangaben machen.



Weitere coole Cosmos-Features

Göttliche Segnung

Erstellen Sie sich Buff-Sets! Auf mehrfachen Tastendruck wirken Sie dann eine Abfolge von Verstärkungszaubern, ohne jeden einzeln anklicken zu müssen.

Kampf-Rufer

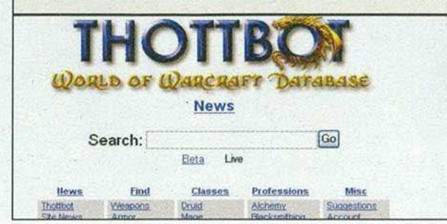
Sollten Mana und Lebenskraft unter einen vorher definierten Wert fallen, bekommt die Gruppe eine Nachricht geschickt – ideal für Priester und Magier!

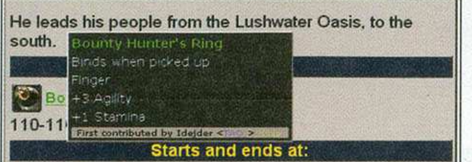
Kampfstatistik

Jederzeit können Sie sich ein kleines Fenster einblenden lassen, das detaillierte Informationen zu all Ihren Attacken und deren Schadenswirkungen bietet.

Thottbot: Von Spielern für Spieler

Bei Thottbot handelt es sich um eine **WoW**-Datenbank, die für die US-Version des Spiels bereits ein umfangreiches Informationsarchiv bietet (Sie erreichen die Seite über http://thottbot.com). Dies gilt leider noch nicht für die deutsche Fassung, da die Daten von den Spielern zunächst selbst zusammengetragen werden müssen. Hierbei kommt wieder Cosmos zum Einsatz, das in diesem Fall auch als Übertragungssoftware arbeitet. Und so können Sie aktiv mitwirken: Standardmäßig ist die Thottbot-Übertragung in Cosmos deaktiviert. In den spielinternen Comsos-Einstellungen finden Sie unter dem Punkt „Thottbot“ mehrere Auswahlmöglichkeiten – wählen Sie alle aus bis auf „Heavy Thottbot Data Collection“. Spielen Sie nun wie gewohnt. Wenn Sie die Eingabetaste drücken, /tsize eintippen und nochmals mit Eingabe bestätigen, können Sie jederzeit einsehen, wie viele Daten bereits gesammelt wurden. Das Übertragen geht nun denkbar einfach von der Hand: Sobald Sie **WoW** beenden, werden Ihre Informationen, meist winzige Datenpakete, automatisch und in der Regel sekundenschnell versandt. Beachten Sie bitte, dass keinerlei personenbezogene Daten gesammelt oder sonstige Spionage betrieben wird – es werden lediglich spielrelevante Informationen erfasst, wie zum Beispiel Fundort und Eigenschaften eines Ausrüstungsgegenstandes.





Inwieweit kann ich Cosmos kontrollieren?

Sobald Sie sich wie gewohnt mit Ihrem Accountnamen und Passwort eingeloggt haben, finden Sie im Charakterauswahl-Bildschirm in der linken unteren Ecke den Button „Add-ons“. Ein Klick offenbart, welche Cosmos-Komponenten aktiv sind. Sollte ein Kompatiblitätsproblem auftreten (zu erkennen an der roten Färbung), wählen Sie die entsprechende Funktion einfach ab. Alles Weitere regeln Sie im Spiel selbst.

Wie entferne ich Cosmos wieder?

Ihnen stehen mehrere Möglichkeiten offen: Nach einem Doppelklick auf Cosmos.exe finden Sie unter dem Menüpunkt „Configure“ die Schaltfläche „Uninstall UI“. Alternativ können Sie auch einfach manuell den Ordner „Interface“ aus Ihrem **WoW**-Ordner löschen. Zu guter Letzt können Sie über das Add-ons-Menü auch sämtliche Comsos-Einbindungen deaktivieren.

Beim Starten des Spiels bekomme ich eine Fehlermeldung! Was nun?

Wenn Sie jüngst einen offiziellen **WoW**-Patch installiert haben, ist es möglich, dass Cosmos nicht mehr funktioniert. In der Regel genügt aber ein erneutes Ausführen der Cosmos.exe, um die Modifikation auf den neuesten Stand zu bringen und wieder kompatibel zu machen. Es kann durchaus vorkommen, dass es einige Tage dauert, bis Cosmos von den Programmieren angepasst wird – Geduld ist also gefragt. Grundsätzlich gilt: Sie können jederzeit den Interface-Ordner kurzerhand löschen, und **Word of Warcraft** ist wieder voll funktionsfähig – die Spieldateien selbst bleiben nämlich unangetastet. Leider gibt es für Cosmos keinen offiziellen Blizzard-Support, was bedeutet, dass eine umfassende Funktionalität generell nicht zugesichert werden kann. Sollten also Fehlermeldungen und Kompatibilitätsprobleme auftreten, werden Sie entweder damit leben oder Cosmos entfernen müssen.

Ich bin im Spiel – und jetzt?

An der Minikarte rechts oben im Bild finden Sie einen kleinen Button – er öffnet das Cosmos-Hauptmenü. Zunächst ist nur der Menüpunkt „Cosmos konfigurieren“ ganz links oben für Sie relevant. Dieser öffnet die Cosmos-Einstellungen. Damit Sie sich schnell zurechtfinden, stellen wir Ihnen im Folgenden einige der derzeit wichtigsten und praktischsten Verbesserungen vor:



DURCHBLICK Das Add-on-Menü zeigt, welche Mods aktiv sind. Sehr wichtig: Cosmos, Sea und Chronos.



AUFGERÄUMT In den übersichtlichen Cosmos-Einstellungen finden Sich auch Anfänger schnell zurecht.

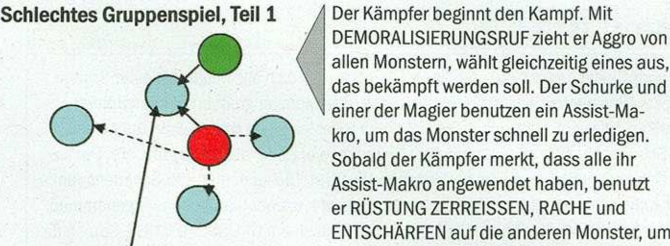
Erfolgreich spielen in der Gruppe

„Warum greifen mich die Monster an, ich heil doch nur?". Dieses Mysterium und andere Geheimnisse führen schnell zu Frust und Ärger beim Spielen in der Gruppe. Doch das ist vermeidbar. In den folgenden Tipps erklären wir Ihnen, wie man sich in einer Gruppe verhalten muss, um erfolgreich zu sein und auch die härtesten Quests zu bestehen. Wenn Sie alleine unterwegs sind, haben diese Tipps keinerlei Bedeutung; in der Gruppe sind sie jedoch wichtig für das Überleben – vor allem in Instanzen.

Wodurch entsteht „Aggro"?

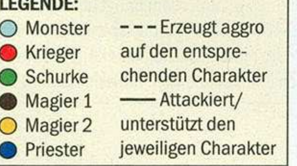
Generell muss sich jeder in einer Gruppe bewusst machen, dass man durch eine Handlung jeglicher Art (Angriff mit

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 1



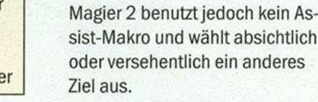
Der Kämpfer beginnt den Kampf. Mit DEMORALISIERUNGSRUF zieht er Aggro von allen Monstern, wählt gleichzeitig eines aus, das bekämpft werden soll. Der Schurke und einer der Magier benutzen ein Assist-Makro, um das Monster schnell zu erledigen. Sobald der Kämpfer merkt, dass alle ihr Assist-Makro angewendet haben, benutzt er RÜSTUNG ZERREISSEN, RACHE und ENTSCHÄRFEN auf die anderen Monster, um von jedem ausreichend Aggro zu ziehen.





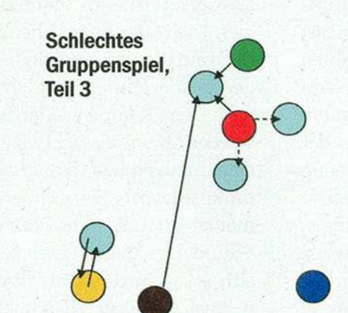
LEGENDE:	
Monster	- - - Erzeugt aggro auf den entsprechenden Charakter
Krieger	
Schurke	
Magier 1	—— Attackiert/ unterstützt den jeweiligen Charakter
Magier 2	
Priester	

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 2



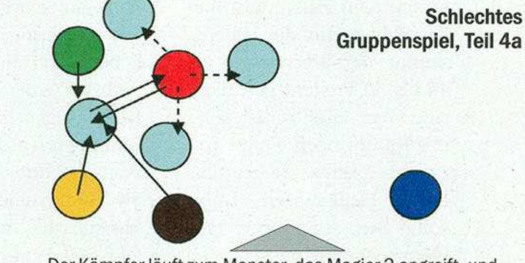
Alle kämpfen fröhlich vor sich hin. Magier 2 benutzt jedoch kein Assist-Makro und wählt absichtlich oder versehentlich ein anderes Ziel aus.

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 3



Dadurch zieht Magier 2 Aggro, der Kämpfer verliert die Kontrolle über eines der vier Monster, welches nun Magier 2 angreift. Dieser bekommt in kurzer Zeit sehr viel Schaden, da er kaum Rüstungsschutz besitzt. Es gibt nun vier verschiedene Möglichkeiten (4a, 4b, 4c, 4d).

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4a



Der Kämpfer läuft zum Monster, das Magier 2 angreift, und gewinnt über SPOTT die Kontrolle zurück. Weil das aber nur geringfügig Aggro erzeugt, setzt er noch RACHE und RÜSTUNG ZERREISSEN ein. Der Schurke hat gesehen, dass sich der Kämpfer bewegt, und reaktionsschnell seine Angriffe eingestellt. Er sieht, dass der Kämpfer ein neues Ziel angreift, und benutzt wieder sein Assist-Makro. Das Gleiche macht Magier 1. Das ist die perfekte Lösung, die in der Realität nur sehr selten eintritt. (Ende)

Darüber hinaus gilt: Üben, üben, üben. Am besten mit nicht ständig wechselnden Mitspielern.

Wie heilt man richtig?

Geben Sie zunächst den Brechern in Ihrer Gruppe (Kämpfer und Paladine) ausreichend Zeit, die Aufmerksamkeit der Monster (also deren Aggro) auf sich zu ziehen. Als Heiler ist es nicht Ihre Aufgabe, die Gruppe mit vollen Lebenspunkten aus einem Kampf marschieren zu lassen. Die Gruppe muss nur sicher überleben! Grundsätzlich gilt: Heilen Sie zu Beginn eines Kampfes in geringen Dosierungen. Sie können mit so genannten „Heal-over-Time"-Sprüchen (HoT)

Was ist eine Aggro-Liste?

Jedes Monster verfügt über eine individuelle Aggro-Liste. Auf dieser Liste befinden sich alle Mitglieder einer Gruppe, die sich – je nach Aktion – auf dieser Liste nach oben oder unten bewegen. Das Monster greift immer den Spieler auf der ersten Position dieser Liste an. Wie verändert sich diese Liste? Ein Beispiel: Ein Brecher richtet über einen Zeitraum von 10 Sekunden 400 Schadenspunkte an und befindet sich auf dem ersten Platz der Aggro-Liste. Der Magier zaubert einen Feuerball, der versehentlich zu einem kritischen Treffer führt. Dieser richtet 700 Schadenspunkte an. Unabhängig von der Entfernung des Monsters zum Magier wird es diesen umgehend angreifen. Angenommen, alle Spieler stellen die Angriffe jetzt ein und nur der Priester heilt den Magier mit einem GROSSE HEILUNG-Spruch für 1.500 Lebenspunkte. Diese Aktion würde so viel Aggro erzeugen, dass das Monster nun den Heiler angreift. Es gibt bei diesen Rechenbeispielen natürlich immer eine große Unbekannte: Wie viel Aggro welche Aktion erzeugt, wurde von Blizzard bislang nicht veröffentlicht; außerdem hängt der Aggro-Wert nicht von dem Schaden ab, den man erzeugt. RÜSTUNG ZERREISSEN des Kriegers richtet beispielsweise wenig Schaden an, generiert aber viel Aggro. Das magische Schild des Priesters oder Paladins erzielt überhaupt keinen Schaden, dafür ebenfalls jede Menge Aggro. Hier muss man viel ausprobieren und beobachten, um seine Spielweise zu optimieren.

wie ERNEUERN beginnen; also Sprüche, die über einen bestimmten Zeitverlauf heilen. Erst wenn die Lebenspunkte der Brecher auf ca. 40 bis 50 Prozent gesunken sind und absehbar ist, dass der Kampf noch einige Zeit dauert, greifen Sie zu stärkeren Heilzaubern. Dann sollte auch Aggro kein Problem mehr für Sie sein: Die anderen Gruppenmitglieder haben nämlich zu diesem Zeitpunkt so viel Schaden ausgeteilt beziehungsweise eingesteckt, dass Sie selbst durch einen großen Heilzauber nicht genug Aggro erzeugen, um noch Monster auf sich zu ziehen.

Wer lebt, wer stirbt?

So makaber es klingt: Als Heiler entscheiden Sie, wer einen Kampf überlebt. Es gibt Situationen, in denen ein Mitspieler „geopfert" werden muss. Wenn Magier oder Diebe – die Klassen, die den höchsten Schaden erzielen können – durch falsche Vorgehensweise zu viel Aggro gezogen und dadurch zu Beginn eines Kampfes fast alle Lebenspunkte verloren haben, kann ein Rettungsversuch mit großem Heilzauber fatale Folgen haben: Da der Kampf noch nicht weit genug vorangeschritten ist, ziehen Sie durch einen mächtigen Heilspruch normalerweise alle freien, nicht angegriffenen Monster auf sich und bekommen dadurch selbst Schaden. Wenn Sie als Priester dann ein MACHTWORT: SCHILD oder normale Heilzauber auf sich selbst anwenden, erzeugen Sie noch mehr Aggro, das die Brecher-Klassen unmöglich von Ihnen „herunterkriegen". Die Monster bleiben also für den Rest des Kampfes an Ihnen kleben. Die Niederlage ist somit vorprogrammiert, da Sie viel Mana und Zeit darauf verwenden, sich selbst am Leben zu halten – Mana und Zeit, die zum Heilen anderer Gruppenmitglieder nicht mehr zur Verfügung stehen. Sie müssen also manchmal schon zu Beginn abwägen: Heile ich den Magier/Dieb oder ist es sicherer, mich auf die anderen Mitglieder zu konzentrieren und ihn nach dem Kampf wiederzubeleben? Keine einfache, aber eine notwendige Entscheidung. Machen Sie sich immer bewusst: Es ist nicht Ihre Schuld. Der Magier/Dieb hat sich selbst in diese Situation gebracht, weil er zu schnell zu viel Schaden ausgeteilt hat. Im Fachjargon spricht man hier von „Overaggro". Wie Sie als Priester „richtig" heilen und worauf Sie sonst noch achten müssen, erklären wir Ihnen ausführlich in der nächsten Ausgabe.

Wie teile ich Schaden aus, ohne die Kontrolle zu verlieren?

Geduld ist eine Tugend. Das gilt vor allem für alle Klassen, die im Fachjargon als „Damage Dealer" bezeichnet werden – also Klassen wie Magier, Schurken oder Schamanen, die in kurzer Zeit hohen Schaden austeilen können. Analog

Gutes Gruppenspiel, Teil 1

Der Kämpfer beginnt den Kampf. Mit DEMORALISIERUNGSRUF zieht er Aggro von allen Monstern, wählt gleichzeitig eines aus, das bekämpft werden soll. Der Schurke und die beiden Magier benutzen ein Assist-Makro, um das Monster schnell zu erledigen. Sobald der Kämpfer merkt, dass alle ihr Assist-Makro angewendet haben, benutzt er RÜSTUNG ZERREISSEN, RACHE und ENTSCHÄRFEN auf die anderen Monster, um von jedem ausreichend Aggro zu ziehen.

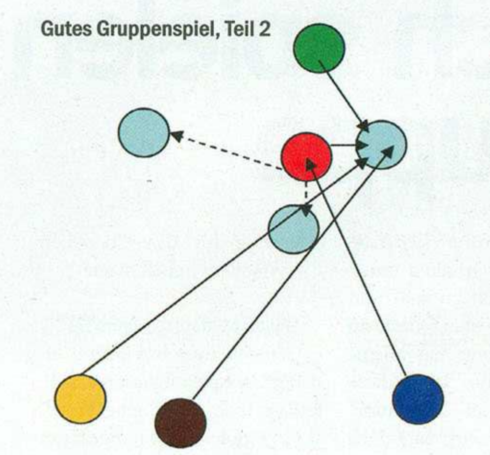
LEGENDE:
- Monster
- Krieger
- Schurke
- Magier 1
- Magier 2
- Priester

- - - Erzeugt aggro auf den entsprechenden Charakter
—— Attackiert/unterstützt den jeweiligen Charakter

der Waffe, Heilspruch, Feuerball etc.) die Aufmerksamkeit eines oder mehrerer Monster auf sich zieht. Die Entfernung zum Monster spielt hier keine Rolle. Ein ganz einfaches Beispiel: Sie sind Priester und wollen einen Mitstreiter durch den Spruch MACHTWORT: SCHILD für kurze Zeit unverwundbar machen, anstelle ihn ganz normal zu heilen. Wenn Sie diesen Gedanken mitten im Kampf umsetzen, stürzen sich alle Monster auf Sie, die nicht von Mitgliedern Ihrer Gruppe angegriffen werden. Denn: Es handelt sich um einen sehr starken Defensiv-Zauber, der Monster entsprechend „zornig" macht – im Fachjargon wird hier oft der Begriff „Aggro" benutzt. Ein ganz normaler Heilzauber hätte zwar auch Aggro erzeugt, aber deutlich weniger als das eingangs erwähnte magische Schild. Dadurch wären auch die Chancen eines Angriffs durch ein Monster auf die eigene Spielfigur geringer gewesen.

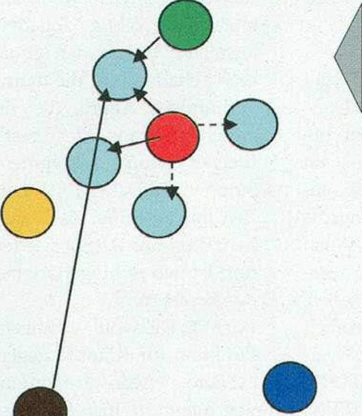
Um die Mechanik hinter **World of Warcraft** zu verstehen und möglichst effektiv zu spielen, empfiehlt es sich, die gesamten Tipps durchzulesen und so Einblicke in andere Klassen zu bekommen.

Gutes Gruppenspiel, Teil 2



Das erste Monster ist besiegt, der Kämpfer bestimmt den nächsten Gegner. Die Magier und der Schurke benutzen wieder ihr Assist-Makro. Der Priester muss den Kämpfer zwischenzeitlich heilen. Das geschieht, ohne Aggro zu erzeugen, weil er a) mit Heal-over-Time-Sprüchen beginnt und b) der Kämpfer weiterhin die Monster mit RÜSTUNG ZERREISSEN, RACHE und ENTSCHÄRFEN durchrotiert. Diese Rotation beginnt er allerdings erst, wenn sichergestellt ist, dass die anderen Mitglieder das ausgewählte Monster angreifen. Der Kampf setzt sich nach diesem Schema so lange fort, bis alle Gegner erledigt sind. Durch den richtigen Einsatz von Assist-Makros, Brecher-Rotation auf alle Gegner und behutsames Zaubern, bekommt lediglich der Brecher Schaden, alle anderen sollten noch nicht einmal attackiert worden sein. (Ende)

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4b

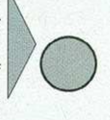


Magier 2 erkennt seinen Fehler. Er stellt seine Angriffe ein und rennt in Richtung Kämpfer, um das Monster in dessen Reichweite zu bringen. Der Kämpfer erkennt die Situation und streut – neben seiner normalen Rotation – SPOTT auf das Monster ein, das den Magier angreift. Die Situation ist jetzt unter Kontrolle und der Magier kann über das Assist-Makro wieder eingreifen, sobald er sieht, auf welches Monster sich der Kämpfer konzentriert. Der Kampf geht jetzt normal weiter. (Ende)

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4c

LEGENDE:
- Monster
- Krieger
- Schurke
- Magier 1
- Magier 2
- Priester

- - - Erzeugt aggro auf den entsprechenden Charakter
—— Attackiert/unterstützt den jeweiligen Charakter



Der Priester greift nicht ein, Magier 2 stirbt. Das Monster kehrt zum Brecher zurück. Der Kampf geht normal weiter, nur eben mit einem Magier weniger. Natürlich unter der Voraussetzung, dass der Priester noch keinen großen Heilzauber auf den Kämpfer ausführen musste und dabei so viel Aggro erzeugt, dass das frei gewordene Monster ihn attackiert. (Ende)

zu Heilern greifen gute Magier, Schurken oder Schamanen nicht sofort zu Beginn eines Kampfes in die Trickkiste. Sie warten einige Zeit, bevor sie in Aktion treten. Sehr wichtig: Damage Dealer sollten grundsätzlich immer nur das Monster attackieren, welches auch vom Brecher angegriffen wird! Magier beginnen hier mit Sprüchen, die Schaden über einen Zeitverlauf austeilen; beliebt sind ARKANE GESCHOSSE. Diebe sollten zunächst einfach angreifen, ohne Kombos und Spezialattacken einzusetzen. Erst nach einigen Sekunden geht es dann voll zur Sache. So wird sichergestellt, dass a) das Aggro bei den Brecher-Klassen bleibt und b) dadurch der Heiler nicht gleichzeitig verschiedene Mitglieder heilen muss, was meistens in einem Desaster endet.

Wann schlage ich zu und was passiert, wenn ich zu früh loslege?

Erst wenn ein Monster gut angeschlagen ist, geben die Damage Dealer Vollgas. Anstatt also am Anfang möglichst viel Schaden anzurichten, sind Magier, Schurken oder Schamanen eher für ein schnelles Ende zuständig. Denn: Im Grunde ist es irrelevant, ob der Schaden am Anfang oder am Ende eines Kampfes ausgeteilt wird. Nicht irrelevant ist hingegen, nie die Kontrolle über eine Monstergruppe zu verlieren. Wenn ein Magier, Schurke oder Schamane versehentlich zu Beginn des Kampfes Aggro erzeugt, kann das fatale

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 7

Totes Monster — Toter Schurke

Der Schurke stirbt. Dass dafür verantwortliche Monster wird von Magier 1 erledigt, da es das erste Ziel der Gruppe war und dadurch nur noch wenig Lebenspunkte hatte. Magier 2 wird mittlerweile wieder angegriffen, weil der Brecher damit beschäftigt ist, die Monster des Priesters unter Kontrolle zu bekommen. Magier 1 benutzt wieder brav sein Assist-Makro, um den Brecher zu unterstützen. Der Priester heilt den Kämpfer, hat aber durch die Attacken der Monster schon sehr viel Mana verbraucht. (Weiter mit Teil 8)

LEGENDE:
- Monster
- Krieger
- Schurke
- Magier 1
- Magier 2
- Priester

- - - Erzeugt aggro auf den entsprechenden Charakter
—— Attackiert/unterstützt den jeweiligen Charakter

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 8

Das Monster erledigt den bereits geschwächten Magier 2, der vom Priester nicht mehr geheilt werden konnte. Der Priester heilt weiterhin den Krieger, erzeugt damit Aggro beim frei gewordenen Monster und wird erneut zur Zielscheibe. (Weiter mit Teil 9)

Toter Magier 2

ein Assist-Makro. Wie Sie ein solches Makro einrichten, finden Sie im Makro-Guide in dieser Ausgabe. Legen Sie Ihr Makro auf den oder einen der Brecher und stellen Sie dadurch sicher, dass Sie stets das Monster attackieren, das von den Brechern bearbeitet wird. Ihre Gruppe wird dadurch schneller und effektiver vorwärts kommen, denn Sie vereinfachen die Aufgabe der Heiler und Brecher. Wenn Sie ein anderes Monster angreifen, müssen der oder die Brecher „ihr" Monster verlassen, sich dem zuwenden, welches Sie attackiert und dessen Aggro zurückgewinnen. Das ist sehr mühselig und unnötig. Verlassen Sie sich außerdem nicht auf Ihr Auge: Gerade in hektischen Kämpfen mit vielen Beteiligten können Sie nicht sehen, wer welches Monster angreift. Das Assist-Makro erleichtert also das Teamwork in der Gruppe: Sie müssen nur in der Nähe stehen, um das richtige Monster zu attakieren.

Wie kämpfe ich als Krieger oder Paladin in der Gruppe?

Brecher – oder besser Tanks, wie sie im Englischen genannt werden – sind die Prügelknaben jeder Gruppe. Nur sie sollten bestenfalls Schaden bekommen, weil sie aufgrund ihrer starken Rüstung viele Trefferpunkte absorbieren. Außerdem verfügen sie über die höchsten Lebenspunkte in einer Gruppe. Brecher geben im Idealfall die Geschwindigkeit vor, sprich sie (und nur sie, nicht der Jäger oder sonstwer) starten einen Kampf. Zuvor stellen sie sicher, dass alle Charaktere mit magischen Fähigkeiten ausreichend Mana haben. Krieger beginnen einen Kampf mit BLUTWUT und DEMORALISIERUNGSRUF oder DONNERKNALL, wenn sie sich in der KAMPFHALTUNG befinden. Das funktioniert bis Level 40 recht gut. Sie können prinzpiell alles anwenden, was Aggro von mehreren Monstern auf Sie zieht. Um das Aggro aller Monster zu behalten, wechseln Sie während eines Kampfes die Ziele. Zwei bis drei RÜSTUNG ZERREISSEN und ein RACHE genügen normalerweise pro Monster, damit es sich bis zum Ende eines Kampfes auf Sie konzentriert. Wechseln Sie aber Ihre Ziele nicht zu schnell und stellen Sie sicher, dass alle anderen Gruppenmitglieder ein Monster angreifen, das Sie – wie oben beschrieben – bereits unter Kontrolle haben. Ansonsten

funktioniert der Einsatz der Assist-Makros nicht richtig. Wenn ein Monster außer Kontrolle gerät, setzen Sie den HERAUSFORDERUNGSRUF ein. Damit katapultieren Sie sich an die Spitze der Aggro-Liste aller Monster (siehe Extrakasten). Allerdings müssen Sie sofort mit RÜSTUNG ZERREISSEN und RACHE nachsetzen, damit das Monster bei Ihnen bleibt. Benutzen Sie vorwiegend Fertigkeiten, die mit SOFORT gekennzeichnet sind. Dadurch machen Sie sich unabhängig von der Waffengeschwindigkeit.

Paladine gehen ähnlich vor, benutzen aber vorwiegend Zaubersprüche, die in einem bestimmten Radius wirken und an alle Monster Schaden austeilen. Diese Zaubersprüche wiederholen Sie alle zehn Sekunden. In einer Gruppe verwenden Sie also Ihr Mana nicht, um sich zum Beispiel selbst zu heilen, sondern um das Aggro der Monster zu halten.

Wie bekomme ich die Kontrolle zurück?

Wenn Sie versehentlich zu viel Schaden ausgeteilt und damit Aggro gezogen haben, dann laufen Sie nicht davon. Das funktioniert nicht und bringt nur die ganze Gruppe in Gefahr. Vor allem in Instanzen kann man Gegner nicht abschütteln. Ganz im Gegenteil: Sie sollten sich mitten in die Schlacht begeben, damit Sie in Reichweite der Brecher oder anderer Mitspieler kommen. Wenn Brecher erst einmal zu Ihnen laufen müssen, verschenken Sie wertvolle Sekunden und der ganze Kampfaufbau und die Übersichtlichkeit geht verloren. Es ist fatal, wenn sich die Gruppe ständig neu orientieren muss.

Wichtig: Spielen Sie Ihre Klasse konsequent: Egal was passiert, mischen Sie sich nicht in Domänen anderer Klassen ein. Selbst wenn ein Monster nur noch wenig Energie hat, greifen Priester nicht in den Kampf ein. Es ist Aufgabe der Damage Dealer, das Monster zu erledigen. Brecher achten nie auf ihre Lebenspunkte. Selbst wenn diese auf 25 Prozent gesunken sind, wird weiter versucht, Aggro zu erzeugen und zu halten. Es ist die Aufgabe des Priesters, die Brecher zu heilen. Sobald sich Mitglieder einer Gruppe außerhalb dieser Regeln und ihrer Klassendefinition bewegen, gibt es Probleme, die nur schwer zu lösen sind. Wenn ein Priester zum Beispiel nur eine Sekunde zu spät heilt, weil er gerade auf ein Monster eingeschlagen hat, dann kann das dem Brecher und damit der gesamten Gruppe das Leben kosten.

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 9

Toter Krieger

Der Priester muss sich selbst heilen, hat kaum noch Mana. In dieser Zeit kann er den Krieger nicht mehr heilen. Der Krieger stirbt. Aufgrund des erzeugten Aggros widmen sich jetzt zwei Monster dem Priester und eines dem Magier 1. (Weiter mit Teil 10)

LEGENDE:

- Monster
- Krieger
- Schurke
- Magier 1
- Magier 2
- Priester

- - - Erzeugt aggro auf den entsprechenden Charakter

—— Attackiert/unterstützt den jeweiligen Charakter

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 10

Totes Monster

Magier 1 beseitigt mit Mühe und Not und noch weniger Lebenspunkten sein Monster und greift anschließend eines der beiden verbliebenen an. Priester und Magier 1 haben kaum noch Mana. Das Ende vom Lied: Ein Monster erledigt den Priester, das andere Magier 1. Die Gruppe hat verloren. (Ende)

Auswirkungen haben:

1) Aufgrund der geringen Rüstung/Lebenspunkte können Magier nur wenige Treffer, Schurken und Schamanen nur unwesentlich mehr einstecken.

2) Brecher können kaum die Aufmerksamkeit der Monster zurückgewinnen, weil der von den Damage Dealern ausgeteilte Schaden einfach zu hoch gewesen ist.

3) Priester oder Druiden müssen zu stärkeren Heilzaubern greifen und erzeugen wiederum selbst Aggro.

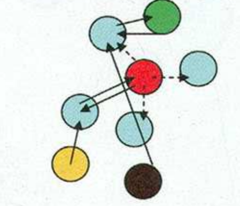
Die Situation endet im Chaos und ist meistens nicht mehr zu retten.

Wie verhalte ich mich, wenn ich zu viel Aggro erzeugt habe?

Um Ihren Schaden zu begrenzen, sollten Sie im Zweifelsfall nicht davor zurückschrecken, die Angriffe komplett einzustellen. Wenn Sie versehentlich Aggro gezogen haben und sehen, dass die Brecher verzweifelt bemüht sind, es durch verschiedene Aktionen (SPOTT, RÜSTUNG ZERREISSEN) zurückzugewinnen, dann ist es wenig hilfreich, wenn Sie weiterhin tüchtig Schaden austeilen. Gegen den enormen Schaden und die damit verbundene Aggro, die Sie anrichten, kann der beste Brecher kaum ankommen. Stoppen Sie daher für kurze Zeit Ihre Angriffe, bis Sie sehen, dass das Aggro wieder dort ist, wo es hingehört: bei den Brechern.

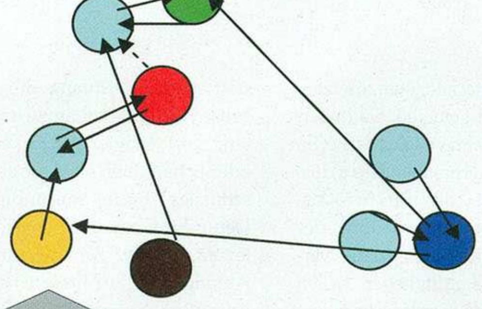
Wichtig: Die wohl wichtigste Funktion für Kämpfe gegen größere Monster-Horden, vor allem in Instanzen, ist

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4d



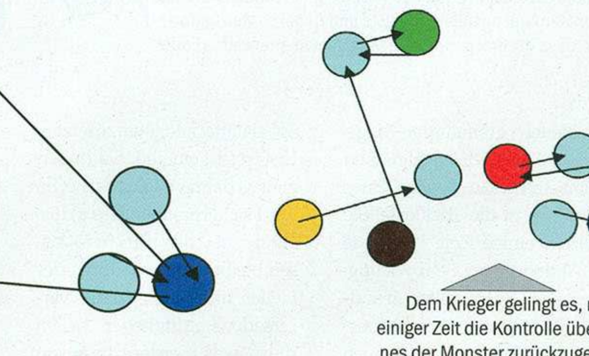
Der Krieger läuft zum Monster, das Magier 2 angreift, und gewinnt über SPOTT die Kontrolle zurück. Weil das aber nur geringfügig Aggro erzeugt, setzt er noch RACHE und RÜSTUNG ZERREISSEN ein. Der Schurke reagiert nicht schnell genug. Einige seine Angriffe auf das ursprüngliche Monster gehen ins Leere, er befindet sich außer Reichweite. Er läuft der Monsterhorde hinterher und zieht
- da sich der Krieger nun auf das Monster des Magiers 2 konzentriert
- Aggro des ursprünglich vom Krieger bekämpften Monsters, welches daraufhin vom Krieger ablässt und ihn attackiert. (Weiter mit Teil 5)

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 5



Der Priester entschließt sich einzugreifen. Er heilt zunächst Magier 2, der schon auf dem Zahnfleisch kriecht, dann den Schurken. Das produziert so viel Aggro, dass die beiden – nur durch die Rotation des Kriegers gehaltenen Monster – auf den Priester losgehen. Das ist der schlimmste Fall. Denn: Priester müssen auf jeden Fall den Kampf überleben. Sie sind die Einzigen, die eine Gruppe zurück ins Spiel bringen können. Das weiß der Krieger und ändert abermals sein Ziel ... (Weiter mit Teil 6)

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 6



Dem Krieger gelingt es, nach einiger Zeit die Kontrolle über eines der Monster zurückzugewinnen, die den Priester angreifen. Das andere schlägt weiterhin auf diesen ein. Der Priester muss sich jetzt selbst heilen oder einen Schild zaubern. Er kann sich nicht mehr um Magier 2 oder den Schurken kümmern ... (Weiter mit Teil 7)

Was ist ein Makro?

In **World of Warcraft** versteht man unter Makros allgemein frei programmierbare Buttons, die sich wie Talente und Gegenstände in die Aktionsleisten einfügen lassen. Zu diesen Buttons lassen sich zahlreiche, überwiegend simple Scripts erstellen, die das Spiel um kleine Funktionen erweitern und die Bedienung vereinfachen. So haben Sie beispielsweise per Makro die Möglichkeit, mit einem Mausklick die Waffen zu wechseln oder gleichzeitig Essen und Trinken herbeizuzaubern – überaus praktisch!

Das klingt kompliziert. Muss ich mich in Programmiersprachen auskennen, um ein Makro zu schreiben?

Ganz und gar nicht, auch Anfänger finden sich sehr schnell zurecht. Doch können Sie ohnehin gänzlich auf das Eintippen von verwirrenden Programmzeilen verzichten, da viele Spieler ihre selbst geschriebenen Makros erfreulicherweise ins Internet stellen. Das bedeutet für Sie, dass Sie lediglich einen kleinen Text per Kopieren- & Einfügen-Befehl in Ihr Spiel übertragen müssen und schon ist Ihr Makro fix und fertig.

Und so wird's gemacht: Schritt für Schritt zum eigenen Makro

Im folgenden Beispiel erstellen wir ein Makro, welches eine Mitteilung an alle Partymitglieder schickt, dass Sie einen von Ihnen bestimmten Gegner angreifen möchten. Dies ist vor allem für diejenigen Spieler sinnvoll, die mit der Aufgabe des Pullens, also des Anlockens eines Gegners, betraut sind.

1. Rufen Sie zunächst den Makro-Editor auf: Begeben Sie sich ins Spiel und drücken Sie die Eingabetaste, um die Chatkonsole zu öffnen. Tippen Sie **/m** ein und bestätigen Sie per Eingabetaste. Alternativ können Sie auch einfach das Hauptmenü öffnen, wo Sie die Schaltfläche „Makros" finden.

2. Oben im Fenster des Makro-Editors sehen Sie mehrere leere Slots, in denen Sie Ihre fertigen Makros ablegen können. Darunter befindet sich ein Eingabefeld, in dem Sie das ausgewählte Makro editieren können. Am unteren Fensterrand stehen die Schaltflächen „ENTF", „NEU" und „Verlassen." Klicken Sie auf „NEU", um ein neues Makro zu erstellen.

Das klingt jetzt aber noch wenig aufregend. Gibt es denn keine cooleren Makros?

Und ob es die gibt! Und damit Sie schon mal einen Vorgeschmack darauf erhalten, warum Makros so unheimlich nützlich sind, stellen wir Ihnen einige weitere Scripts vor:

1. Ziel unterstützen

/assist %t
/script AttackTarget();

Mit diesem Makro eilen Sie einem Mitspieler per Mausklick zu Hilfe. Einfach einen Charakter anwählen und den entsprechenden Makro-Button verwenden, schon wird Ihre Figur das Ziel angreifen, das Ihr Mitspieler in dem Moment attackiert. Eine unbezahlbare Hilfe, insbesondere in unübersichtlichen Kämpfen, wie zum Beispiel in dicht bevölkerten Instance Dungeons.

Eine Alternative dazu wäre, das **%t** durch den Namen eines Mitspielers zu ersetzen. Wenn Sie beispielsweise dem Heiler Ihrer Gruppe ein eigenes Unterstützungsmakro widmen, können Sie jederzeit die Gegner von Ihm ablenken – und das alles mit nur einem Mausklick!

Wenn Sie beispielsweise dem Spieler Lord_Magus zur Hand gehen möchten, sähe Ihr Makro so aus:

/assist Lord_Magus
/script AttackTarget();

Tipp: Um wirklich schnell jemanden zu unterstützen, empfehlen wir Ihnen das **/script AttackTarget();** durch das eines Fernangriffs, etwa einen Zauber, zu ersetzen.

Das fertige Makro eines Zauberers könnte also beispielsweise so aussehen:

/assist %t
/wirken Feuerschlag(Rang 2)

2. Verwandlung ankündigen

Als Magier besitzt man die großartige Fähigkeit, Gegner in Schafe zu verwandeln, was bei mehreren Feinden auf engem Raum konkurrenzlos praktisch ist. Leider nehmen sich viele Spieler nicht die nötige Zeit, um einen Angriff durchzuplanen oder sich auf ein gemeinsames Ziel zu einigen. Das Ergebnis ist dann oftmals, dass der vom Magier verwandelte Gegner angegriffen wird – was die Verzauberung natürlich aufhebt und den wütenden Feind zurück ins Kampfgeschehen bringt.

Indem der Magier seinen Verwandlungszauber mit einer Benachrichtigung koppelt, wissen die Gruppenmitglieder stets, welcher Gegner vorerst nicht angegriffen werden darf. Das dazu nötige Makro sieht dabei wie folgt aus:

/wirken Verwandlung(Rang X)
/p Sheep >>> %t

Beachten Sie: Für das X müssen Sie den Rang des Verwandlungszaubers einsetzen, den Sie verwenden möchten, also beispielsweise **Verwandlung(Rang1)**.

Tipp: Um die Spielerfahrung auf Rollenspielservern nicht durch unschöne Formulierungen zu verfälschen, könnte Ihr Makro auch so aussehen:

/wirken Verwandlung(Rang X)
/me verwandelt %t in ein blöckendes Schaf.

Wenn Sie Ihren Magier, in unserem Beispiel trägt er den Namen Largos, einen Murloc verwandeln lassen, wird nun folgende Nachricht erscheinen: „Largos

TIPP: Einfaches Einfügen im Fenstermodus

Wenn Sie **World of Warcraft** in einem Fenster laufen lassen, können Sie die Makro-Skripts noch einfacher in das Spiel übertragen. Im Hauptmenü finden Sie unter den Grafik-Einstellungen die Checkbox „Fenstermodus". In dieser Ansicht können Sie schnell und unkompliziert einen Script-Code aus einem seperat geöffneten Text- oder Browserfenster kopieren und per **STRG+V**-Tastenkombination im Makro-Editor einfügen. So sind auch mehrere komplizierte Makros in Sekundenschnelle hintereinander erstellt.

verwandelt Murloc in ein blöckendes Schaf."

3. Selbst-Buff-Makro mit Benachrichtigungen

Wer auf sich selbst einen Verstärkungszauberwirken will, muss diesen zunächst in der Aktionsleiste anklicken und anschließend sich selbst. Ein Umstand, den man mit diesem Makro deutlich verringern kann. Es unterscheidet, ob man sich selbst oder einen anderen Spieler verzaubern möchte. Hat man niemanden selektiert, genügt ein Klick, und schon ist der Spruch aktiv. Sollte man jemand anderen buffen wollen, kann man den Spieler einfach anwählen und verzaubern – das funktioniert alles wie gehabt. Ein nützlicher Bonus dieses Makros ist das Anzeigen einer Nachricht, dass der Buff gewirkt wurde.

/script CastSpellByName (‚ZAUBERNAME(Rang X)') ; if SpellIsTargeting() then SendChatMessage(„BUFF AUF SPIELER SELBST", „SAY"); SpellTargetUnit(‚player'); else SendChatMessage(„%t, BUFF AUF ANDEREN SPIELER", „SAY"); end;

Beachten Sie:
Bei **ZAUBERNAME(Rang X)** tragen Sie einfach den genauen Namen sowie den gewünschten Rang des Zaubers ein. Bei den Chat-Nachrichten „BUFF AUF SPIELER SELBST" und „%t, BUFF AUF ANDEREN SPIELER" können Sie die Mitteilungen ändern. Erstere bezieht sich auf den Selbstzauber, während die zweite Mitteilung dann angezeigt wird, wenn Sie einen Mitspieler verzaubern.

Im folgenden Beispiel verwenden wir den Verstärkungszauber ARKANER INTELLEKT:

/script CastSpellByName (‚Arkaner Intellekt(Rang 1)') ; if SpellIsTargeting () then SendChatMessage(„Ich habe meine Intelligenz erhöht!", „SAY"); SpellTargetUnit(‚player'); else SendChatMessage(„%t, ich habe Deine Intelligenz erhöht!", „SAY"); end;

Wenn Sie niemanden ausgewählt haben, wird der Zauber automatisch auf Ihre eigene Spielfigur gewirkt und im Chat-Fenster erscheint die Nachricht „Ich habe meine Intelligenz erhöht!". Sollten Sie jedoch beispielsweise einen Mitspieler namens Knut selektiert haben, so wird folgende Nachricht beim Zaubern angezeigt werden: „Knut, ich habe Deine Intelligenz erhöht!". Statt „SAY" kann man auch „PARTY" oder „YELL" verwenden. Die Mitteilung wird dann im Party-Chat angezeigt beziehungsweise geschrien.

Wo bekomme ich die ganzen Befehle her, um mir eigene Makros zu basteln?

Wenn Sie selbst ein wenig mit dem Makro-Editor experimentieren möchten, raten wir Ihnen, sich mit den allgemeinen Slash-Kommandos, wie z. B. Emotes, auseinander zu setzen. Dort finden Sie genügend Stoff für Ihre ersten Script-Versuche. Allerdings möchten wir darauf hinweisen, dass manche Befehle nur sehr erfahrenen Anwendern zu empfehlen sind. Insbesondere die folgenden Anweisungen sollten Sie als Neuling besser auslassen:

/script <API-Befehle>
/skript <API-Befehle>
/run <API-Befehle>
/rennen <API-Befehle>
/console <Konsolen-Befehl>

VORSCHAU: Das erwartet Sie in der nächsten Ausgabe 06/05



Anstatt seitenweise Script-Code abzudrucken, den Sie anschließend mühevoll abtippen müssten, liefern wir Ihnen stattdessen eine ganze Ladung Makros fix und fertig auf unserer nächsten Cover-DVD. Dazu müssen Sie lediglich den Text, wie hier beschrieben, per Kopieren & Einfügen aus einer von uns zusammengestellten Makro-Liste in Ihr Spiel übertragen. Einfach, schnell und absolut stressfrei können Sie sich so Ihre Lieblingsmakros einbauen.

TIPP: Textausgabe per Umschalttaste + Linksklick

Manch ein Spieler hat es sicher schon herausgefunden: Bei geöffnetem Chat-Eingabefeld müssen Sie lediglich die Umschalttaste gedrückt halten und dann ein beliebiges Item links anklicken, schon wird der Name des Gegenstands eingefügt. Das Gleiche funktioniert aber auch mit anderen Elementen, zum Beispiel mit Quests, oder eben auch mit dem Makro-Editor. Praktisch alle Zaubersprüche und Fähigkeiten aus dem Fertigkeitenbuch sind auf diese Weise übertragbar. Probieren Sie es mal aus!

3. Geben Sie in der Eingabezeile den Namen Ihres Makros ein. Für unser Beispiel wählen wir die Bezeichnung „Incoming". Suchen Sie sich anschließend ein passendes Icon aus der Liste aus. Sie können sowohl den Namen wie auch das Icon zu einem späteren Zeitpunkt wieder ändern. Auch können Sie verschiedene Icons mehrfach verwenden. Klicken Sie auf „Ok".

4. Ihr Makro befindet sich nun in einem der zuvor erwähnten Slots. Klicken Sie es einmal an, um es auszuwählen. Im Eingabefeld können Sie nun frei Ihre Scripts eingeben. In unserem Fall beschränken wir uns auf ein sehr einfaches. Tippen Sie ein:

/p Ich greife dieses Ziel an -> %t

Das **/p** steht in diesem Fall für den Party-Chatkanal, während das **%t** sich auf einen selektierten Gegner bezieht. Klicken Sie auf „Vollenden". Das Makro ist damit fertig und einsatzbereit.

5. Alles, was Sie nun noch tun müssen, ist das Icon aus dem Makro-Editor bei gedrückter Maustaste in Ihre Aktionsleiste zu ziehen – genauso wie Sie es beispielsweise mit Zaubern aus dem Fertigkeitenbuch tun.

6. Wenn Sie sich nun in einer Party befinden und Sie beispielsweise einen Räuber angreifen möchten, müssen Sie diesen nur noch per Linksklick auswählen und Ihren „Incoming"-Button anklicken. Schon erscheint die Nachricht „Ich greife jetzt dieses Ziel an -> Räuber" im Party- Chatkanal. Ihre Gruppenmitglieder sind so rechtzeitig gewarnt und können sich auf den Angriff einstellen – und das alles ohne zeitraubendes Getippe!



Klassen im Fokus: Der Krieger (Teil 1)

Im Englischen wird der Krieger meistens als „Tank“ (also Panzer) oder auch augenzwinkernd als „Meatshield“ (Fleischschild) bezeichnet. Und das ist auch seine Hauptaufgabe: jede Menge Prügel beziehen.

Wenn Sie eine Karriere als Krieger einschlagen, sollten Sie sich eines klar machen: Monstern mächtig Schaden zufügen ist die Aufgabe anderer Klassen! Ihre Hauptaufgabe besteht darin, für die Kollegen die Rübe hinzuhalten und dafür zu sorgen, dass diese ungestört infernalische Zaubersprüche oder Spezial-Angriffe ausführen können. Falls Sie Ihre Talentpunkte trotzdem in die Bäume WAFFEN und FUROR investieren wollen, um mehr Schaden anzurichten, dann enden Sie mit einem Charakter, der als Einzelkämpfer oder im PvP gegen andere Spieler prima funktioniert. Sie werden jedoch ab Stufe 50 nur schwerlich Abenteurer finden, die mit Ihnen eine Gruppe bilden und Instanzen höherer Levels spielen wollen. Dieser Guide richtet sich daher vor allem an diejenigen, die ihr Können in den Dienst einer Gruppe stellen und eher selten solo spielen möchten.

Welche Attribute sind für einen Krieger wichtig?

Sie sollten bei der Ausstattung des Kämpfers besonders auf den Wert AUSDAUER achten. Dieser Wert erhöht Ihre Lebenspunkte im Verhältnis 1:10. Der nächste wichtige Wert ist die RÜSTUNG. Je höher dieser Wert, desto geringer fällt der genommene Schaden aus. VERTEIDIGUNG sorgt dafür, dass Sie seltener getroffen werden. Ebenso das Attribut BEWEGLICHKEIT, das darüber hinaus noch die Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer erhöht. Wichtiger ist jedoch der Wert STÄRKE, denn er erhöht den Schaden, den Sie anrichten. Außerdem erhöht STÄRKE den Schaden, den Sie mit Ihrem Schild abblocken können. Alle anderen Werte sind für den Kämpfer irrelevant und können vernachlässigt werden.

Welche Waffen sollten Krieger benutzen?

Welche Waffe Sie benutzen, ist prinzipiell egal. Es sollte sich jedoch um eine Einhand-Waffe handeln, da Sie unbedingt ein Schild tragen müssen. Schilder starten mit einer RÜSTUNG von ca. 100 und enden bei Stufe 60 mit einem Wert von knapp 2.100 Punkten. Schilder stellen also ein Drittel Ihrer gesamten RÜSTUNG dar. Vergessen Sie daher die Fertigkeit BEIDHÄNDIGKEIT und auch alle Zweihand-Waffen – egal, wie viel Schaden Sie damit anrichten können. Denn: Zusätzlich zur Schadensreduktion (RÜSTUNG) können Sie mit einem Schild Treffer abblocken.

Auf diese Werte sollten Sie achten!

Die relevanten Werte nach Wichtigkeit sortiert:

1. AUSDAUER Erhöht die eigenen Lebenspunkte, zu finden im Charakterbildschirm.

2. RÜSTUNG Reduziert genommenen Schaden, zu finden im Charakterbildschirm.

3. VERTEIDIGUNG Verbessert das Ausweichen; zu finden im Charakterbildschirm unter dem Register „Fertigkeiten“.

4. STÄRKE Erhöht Schaden und geblockten Schaden, zu finden im Charakterbildschirm.

5. BEWEGLICHKEIT Verbessert das Ausweichen und erhöht kritische Treffer, zu finden im Charakterbildschirm.

TAKTIKBEHERRSCHUNG aus dem WAFFEN-Talentbaum ausgebaut haben und bis zu 25 WUT-Punkte beim Stil-Wechsel übernehmen können.

Wie spiele ich den Krieger in einer Gruppe?

Beim Kampf in der Gruppe ergeben sich einige Besonderheiten: Sie müssen alle Monster an sich binden – und das ist leichter gesagt als getan (siehe Kapitel „Aggro-Management“ in dieser Ausgabe). Wenn Sie Monster „pullen“, also mit einer Fernwaffe zu Ihrer Gruppe holen, damit Sie nicht versehentlich in weitere Gegner laufen, dann führen Sie kurz danach BLUTWUT aus, um genügend WUT für den DEMORALISIERUNGSRUF zu haben. Dieser bindet die Monster, wenn auch nur mit wenig Aggro, an Sie. Wählen Sie nun ein Monster und führen Sie über SGHILDBLOCK, RACHE, RÜSTUNG ZERREISSEN einige Aggro-produzierende Fertigkeiten aus. Dann wechseln Sie Ihr Ziel und belegen jeden Gegner zwei Mal mit RÜSTUNG ZERREISSEN und werfen vielleicht noch die eine oder andere RACHE ein. Die Monster sollten jetzt nur noch Sie angreifen. Falls Ihnen doch einmal eines entkommt, nutzen Sie SPOTT und wenden schnell zwei RÜSTUNG ZERREISSEN an. Im Gruppenkampf sind alle Fertigkeiten, die erst beim nächsten Schlag angewendet werden, relativ

Talente für einen PvE-Krieger

Folgende Talente sollten Sie unbedingt besitzen, um Ihre Aufgabe als Krieger in einer Gruppe wahrnehmen zu können. Wenn Sie hauptsächlich solo spielen, können Sie das eine oder andere Talent in andere Bäume investieren. Ab Level 40 wird aber die Solo-Spielzeit sehr gering und man kämpft hauptsächlich zusammen mit anderen Spielern.

WAFFEN-Talente (insgesamt 11 Punkte)

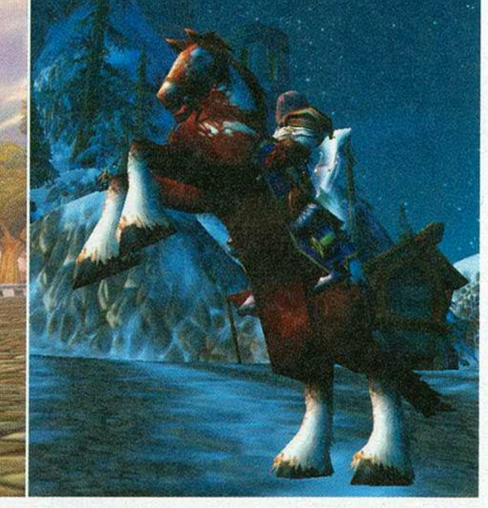
- **ABWEHR – 5/5 Punkte** Erhöht Ihre Parierchance um 1 Prozent pro Talentpunkt (max. 5 Prozent).
- **TAKTIKBEHERRSCHUNG – 5/5 Punkte** Sie erhalten bis zu 25 Ihrer WUT-Punkte zurück, wenn Sie die Haltung wechseln.
- **AGRESSIONSBEWÄLTIGUNG – 1/1 Punkte** Erhöht die Zeit, die WUT benötigt, um außerhalb eines Gefechts abzuklingen, um 30 Prozent.

FUROR-Talente (insgesamt 0 Punkte)

SCHUTZ-Talente (insgesamt 40 Punkte)

- **SCHILD-SPEZIALISIERUNG – 5/5 Punkte** Erhöht die Chance, Angriffe mit einem Schild zu blocken, um 1 Prozent pro Talentpunkt (max. 5 Prozent).
- **ERWARTUNG – 5/5 Punkte** Erhöht Ihre VERTEIDIGUNG-Fertigkeit um 2 Punkte pro Talentpunkt (max. 10 Punkte).
- **ZÄHIGKEIT – 5/5 Punkte** Erhöht den durch Gegenstände erzielten Rüstungswert um 2 Prozent pro Talentpunkt (max. 10 Prozent).
- **VERBESSERTE RACHE – 3/3 Punkte** Gewährt Ihrer RACHE-Fähigkeit eine Chance von 20 Prozent, das Ziel 3 Sekunden zu betäuben (max. 40 Prozent).
- **TROTZ – 5/5 Punkte** Erhöht in der VERTEIDIGUNGS-HALTUNG die von Ihren Angriffen generierte Bedrohung (=Aggro) um 3 Prozent pro Talentpunkt (max. 15 Prozent).
- **VERBESSERTER SCHILDBLOCK – 3/3 Punkte** Ermöglicht Ihrer SCHILDBLOCK-Fähigkeit, einen zusätzlichen Angriff abzuwehren, und erhöht die Dauer um 0,5 Sekunden (max. 2 Sekunden).
- **VERBESSERTER SPOT – 2/2 Punkte** Verringert die Abklingzeit Ihrer SPOTT-Fähigkeit um 1 Sekunde (max. 2 Sekunden).
- **VERBESSERTES RÜSTUNG ZERREISSEN – 3/3 Punkte** Senkt die WUT-Kosten der RÜSTUNG-ZERREISSEN-Fertigkeit um 1 Wutpunkt (max. 3 WUT-Punkte).
- **ERSCHÜTERNDER DRAUFSCHLAG – 1/1 Punkte** Ein brutaler Schlag, der Waffenschaden zufügt und den Gegner 5 Sekunden lang betäubt.
- **VERBESSERTER SCHILDHIEB – 2/2 Punkte** Gewährt Ihrer SCHILDHIEB-Fähigkeit, eine Chance von 50 Prozent, das Ziel 3 Sekunden lang verstummen zu lassen (max. 100 Prozent).
- **EINHANDWAFFEN-SPEZIALISIERUNG – 5/5 Punkte** Erhöht den Schaden, den Sie mit Einhand-Nahkampf-Waffen zufügen, um 1 Prozent (max. 5 Prozent).
- **SCHILD-DISZIPLIN – 1/1 Punkte** Wenn aktiviert, wird die Menge des vom Schild absorbierten Schadens um 50 Prozent erhöht. Zusätzlich wird der durch Ihre SCHILDHIEB-Fähigkeit verursachte Schaden um 200 Prozent und die dadurch verursachte Bedrohung um 100 Prozent erhöht. Hält 20 Sekunden an.





unbrauchbar. Die bisher erwähnten Fertigkeiten werden alle „sofort" ausgeführt und sind daher unabhängig von der Waffengeschwindigkeit. In einer hohen Ausbau-Stufe verwenden Sie zusätzlich SCHILD-DISZIPLIN und SCHILDHIEB. Diese beiden Fertigkeiten kombiniert erzeugen am meisten Aggro.
Wenn Sie eine Monstergruppe nicht pullen, sondern „chargen" (= Sie laufen in die Gegner, anstatt diese zu sich zu holen), dann wählen Sie zunächst die KAMPFHALTUNG. Voraussetzung ist jedoch das Talent TAKTIKBEHERRSCHUNG. Sie wählen STURMANGRIFF, danach DEMORALISIERUNGSRUF, wechseln in die BERSERKER-HALTUNG, wählen WIRBEL und gehen dann erst in die Verteidigungshaltung, um wieder so vorzugehen, wie zuvor beschrieben. Auf diese Weise binden Sie die Monster gut an sich, verlieren keine Lebenspukte durch BLUTWUT und nutzen jeden einzelnen WUT-Punkt sehr effizient.

Wie gehe ich optimal mit WUT um?

Der Kämpfer ist die einzige Klasse, die sich Punkte für den Einsatz von Fertigkeiten in einem Kampf erarbeiten muss. Sie starten also einen Kampf bei null und bauen Ihre WUT dadurch auf, dass Sie Schaden anrichten oder Treffer einstecken. Daher sollten Sie immer zuerst SCHLACHTRUF wählen, weil Sie dadurch den Schaden erhöhen, den Sie anrichten. Dadurch generieren Sie gleichzeitig wieder mehr WUT-Punkte. Als Nächstes wählen Sie DEMORALISIERUNGSRUF, was die Angriffsstärke der Gegner reduziert. Bei einem einzelnen Monster stecken Sie vielleicht zunächst nur 10 bis 20 Schadenspunkte pro Schlag weniger ein. Bei drei Monstern gleichzeitig sind das aber immerhin schon 30 bis 60 Schadenspunkte pro Runde. Und gerade in höheren Stufen kämpfen Sie selten gegen ein einzelnes Monster. Der Rest bleibt sehr persönlichen Vorlieben überlassen und jeder entwickelt seine eigenen Taktiken. Noch ein Tipp: Benutzen Sie Ihre WUT. Es wird in Gruppen ungern gesehen, wenn der rote Balken unter dem Namen eines Kämpfers immer weiter ansteigt – es ist ein Indiz dafür, dass er nicht alles gibt, um den Kampf zu gewinnen oder seine Klasse nicht richtig spielen kann.

AUSBLICK: In einer der nächsten Ausgaben widmen wir uns dem Thema PvP und welche Änderungen sich für den Krieger ergeben, um auf solchen Server nicht chancenlos zu sein.

Wie bekomme ich die BERSERKER-HALTUNG?

Bei den meisten Krieger-Quests bekommen Sie lediglich Gegenstände (Rüstungen, Waffen, Schilde). Ob sich diese für Sie lohnen, hängt immer von Ihrer aktuellen Ausrüstung ab. Wichtig ist jedoch die Quest, welche Sie mit Level 30 bekommen. Die Warrior-Trainer in den Hauptstädten (Horde und Allianz) schicken Sie auf eine Quest ins Brachland. Wenn Sie diese Quest schaffen, erhalten Sie die BERSERKER-HALTUNG. Sie finden den gesuchten Ort auf einer Insel an der Küste des Brachlands (PC-GAMES-KARTE: O13). Hier müssen Sie nacheinander mehrere Gegner besiegen. Nehmen Sie daher entweder ausreichend starke Heiltränke und Bandagen mit oder fragen Sie einen anderen Spieler um Hilfe. Wenn Sie diese Quest erst mit Level 35 angehen, sollten Sie aber auch solo keine Probleme haben.

Welche Talente sind für einen Krieger wichtig?

Wenn Sie einen Charakter erstellen wollen, der gerade ab Stufe 45 seine ganze Stärke ausspielt, dann sollten Sie den Talentbaum WAFFEN vergessen. Fast. Die Fertigkeit ABWEHR ist sinnvoll, um effektiver Schläge abzuwehren. TAKTIKBEHERRSCHUNG und AGGRESSIONSBEWÄLTIGUNG sind ebenfalls ein Muss. Doch dazu später mehr. Der Talentbaum FUROR ist hingegen komplett unerheblich. Sie sollten jegliche Punkte in SCHUTZ investieren. Möglichst schnell sollten Sie hier VERBESSERTER SCHILDHIEB erreichen. In der vollen Ausbaustufe bekommen Sie dadurch eine 100-Prozent-Chance, den Gegner mit SILENCE zu belegen: Zaubersprüche können dann nicht mehr ausgeführt werden. Als Nächstes sollten Sie VERBESSERTE RACHE und VERBESSERTER SCHILDBLOCK angehen. Nach jedem Angriff, dem Sie ausweichen, parieren oder blocken, können Sie diese Fertigkeit ausführen – und das mit einer 40%-Chance, den Gegner zu lähmen. Alle anderen Fertigkeiten können Sie in beliebiger Reihenfolge erhöhen.

Welchen Kampfstil soll ich benutzen?

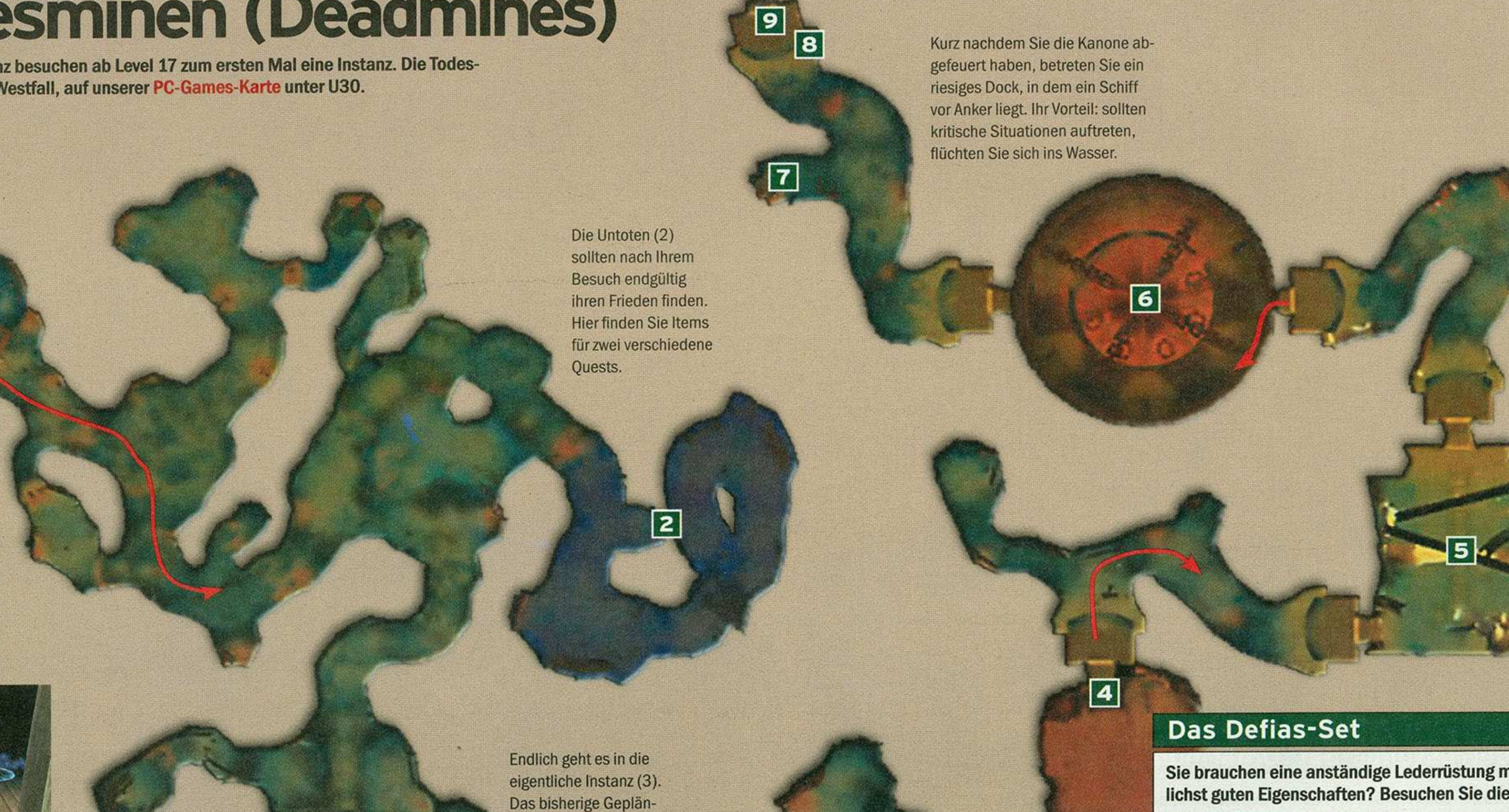
Als Kämpfer haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Kampfstilen. Generell sollten Sie in der VERTEIDIGUNGSHALTUNG kämpfen, da Sie dann 10 Prozent weniger Schaden erleiden und 10 Prozent mehr Aggro erzeugen, sprich die Monster im Kampf mit einer Gruppe besser an sich binden. Die KAMPFHALTUNG empfiehlt sich, wenn Sie alleine spielen und Monster bekämpfen, die drei bis fünf Stufen unter Ihnen liegen. Die BERSERKER-HALTUNG können Sie für den permanenten Einsatz ad acta legen. Der ist nur relevant, wenn Sie Horden an Monster bekämpfen. Sie bekommen in diesem Stil zwar einige Fertigkeiten, mit denen Sie mehrere Gegner angreifen können, erhalten aber auch 10 Prozent mehr Schaden.

Wie spiele ich den Krieger im Solo-Kampf?

Prinzipiell kämpfen Sie ständig – auch im Solo-Spiel – in der VERTEIDIGUNGSHALTUNG. Sie verwenden VERBESSERTER SCHILDBLOCK, sobald das Talent zur Verfügung steht. Dadurch bekommen Sie nicht nur weniger Schaden, Sie lösen gleichzeitig zu 100 Prozent garantiert die Möglichkeit aus, VERBESSERTE RACHE auszuführen aus. Das bedeutet, Sie bekommen a) weniger Schaden durch den Block mit dem Schild und b) weniger Schaden, da Ihr Gegner mit einer 40%-Chance drei Sekunden gelähmt wird. Da der Krieger im Vergleich zu anderen Klassen wenig Schaden austeilen kann, sorgt dieses Vorgehen dafür, dass Monster zwar sehr langsam besiegt werden, dafür aber kontinuierlich weitergekämpft werden kann. Sie müssen kaum Lebenspunkte durch Nahrung oder Tränke wiederherstellen.
Etwas schneller lässt sich vorgehen, wenn man innerhalb eines Kampfes zwischen den Kampfstilen hin und her springt. Beispiel: Besitzt ein Gegner nur noch 20 % seiner Lebenspunkte, so wechseln Sie in die BERSERKER-HALTUNG und führen HINRICHTUNG aus. Das funktioniert natürlich nur, wenn Sie

Todesminen (Deadmines)

Spieler der Allianz besuchen ab Level 17 zum ersten Mal eine Instanz. Die Todesminen liegen in Westfall, auf unserer PC-Games-Karte unter U30.



Die Untoten (2) sollten nach Ihrem Besuch endgültig ihren Frieden finden. Hier finden Sie Items für zwei verschiedene Quests.

Endlich geht es in die eigentliche Instanz (3). Das bisherige Geplänkel ist Geschichte, nun zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an.

Kurz nachdem Sie die Kanone abgefeuert haben, betreten Sie ein riesiges Dock, in dem ein Schiff vor Anker liegt. Ihr Vorteil: sollten kritische Situationen auftreten, flüchten Sie sich ins Wasser.

OBERSCHURKE Edwin Van Cleef ist der härteste Gegner der gesamten Instanz.

SNEED Hoch zu Ross sitzt der Goblin Sneed. Dank des Schredders ist er nicht zu unterschätzen

DER KOCH Auf dem Schiff finden Sie den Murloc Cookie. Der Koch des Schiffs ist schnell besiegt.

Das Defias-Set

Sie brauchen eine anständige Lederrüstung mit möglichst guten Eigenschaften? Besuchen Sie die Todesmine.

Geschwärzter Defias-Gürtel
Wird beim Anlegen gebunden
Taille Leder
45 Rüstung
+5 Kraft
Haltbarkeit 25 / 25
Benötigt Stufe 17

Defias Leder (0/5)
Geschwärzte Defias-Rüstung
Geschwärzter Defias-Gürtel
Geschwärzte Defias-Stiefel
Geschwärzte Defias-Handschuhe
Geschwärzte Defias-Gamaschen

Sämtliche Ihrer Widersacher mit dem Status Elite haben die geringe Chance, nach ihrem Ableben ein Defias-Set-Item zu hinterlassen. Das wichtigste, die Brustrüstung, finden Sie allerdings nur bei dem Defias-Herscher Edwin Van Cleef. Der Aufwand lohnt sich: 10 Armor extra, 5 Punkte arkane Resistenz, der Messerskill um 1 erhöht und 10 Punkte auf Angriffsstärke.



Die Höhlen des Wehklagens

Die Höhlen des Wehklagens (kurz HdW) liegen südlichwestlich von Crossroads (PC-Games-Karte: N11) und sind für Spieler von Level 18 bis 26 geeignet.



1 JÜNGER VON NARALEX Sprechen Sie nach dem Betreten und vor dem Verlassen mit ihm!



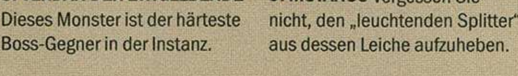
3 KRESH Die Riesenschildkröte wandert von Punkt 3 durch das Flussbett Richtung Westen.



8. VERDAN DER EWIGLEBENDE Dieses Monster ist der härteste Boss-Gegner in der Instanz.



9. MUTANUS Vergessen Sie nicht, den „leuchtenden Splitter" aus dessen Leiche aufzuheben.





Der nicht instanzierte Eingangsbereich der Höhlen des Wehklagens fehlt auf dieser Karte, da hier bis auf ein paar Elite-Monster nichts Besonderes zu finden ist. Unser Karte beginnt bei Punkt 1 direkt mit dem Tor in die eigentliche Instanz.

Die Boss-Gegner bei Punkt 7 und 8 stehen auf einem Plateau. Um dorthin zu gelangen, folgen Sie der roten Linie. Wenn Sie später zurück zum Ausgang wollen, springen Sie einfach vorsichtig hinunter auf die tiefere Ebene.

Vorsicht bei Punkt 10. Um zu den Boss-Gegnern bei Punkt 7 und 8 zu gelangen, müssen Sie an dieser Stelle über einen Abgrund springen, den viele Spieler beim ersten Mal übersehen und nach unten in den Eingangsbereich dieses Abschnitts der Instanz fallen. Der Fußmarsch zurück dauert Minuten!

Der Bereich links liegt eine Ebene tiefer als der Rest der Instanz und wird von dem Plateau mit den Boss-Gegnern bei 7 und 8 verdeckt. Die weiße Linie zeigt den korrekten Fußweg.

Das Lederrüstungs-Set: Umarmung der Viper

Schamanen und Druiden finden hier eine interessante Lederrüstung aus fünf Teilen!

Leisetreter des Fangzahns
Seelengebunden
Füße Leder
57 Rüstung
+4 Beweglichkeit
+4 Ausdauer
Haltbarkeit 40 / 40
Benötigt Stufe 18

Umarmung der Viper (3/5)
Gürtel des Fangzahns
Leisetreter des Fangzahns
Handschuhe des Fangzahns
Gamaschen des Fangzahns
Rüstung des Fangzahns
Set: Erhöht durch Naturzauber und Natureffekte zugefügten Schaden um bis zu 5.
Set: Erhöhte Stäbe +2.

Das Leder-Rüstungs-Set „Umarmung der Viper" besteht aus fünf Teilen (Gürtel, Schuhe, Handschuhe, Brustpanzer, Hose), die Sie bis auf die Handschuhe ausschließlich von Boss-Gegnern in der Instanz bekommen (siehe HdW-Tipps). Allerdings werden die Teile nicht mit einer 100-Prozent-Chance abgeworfen. Wenn Sie alle besitzen wollen, müssen Sie die einzelnen Bosse in der Regel mehrmals erledigen. Zusätzlich zu den normalen Rüstungsboni kommen pro Set-Item noch weitere Boni hinzu: 2 Teile = Naturzauber-Schaden +2, 3 Teile = Stäbe +2, 4 Teile = Heilung +10, 5 Teile = Intelligenz +10. Der Clou: Die Boni addieren sich wie bei jedem Set, sprich ein Charakter mit allen fünf Items freut sich über sämtliche Boni.

Die Höhlen des Wehklagens

Die erste richtige Herausforderung für Horde-Spieler liegt im Brachland: Die Höhlen des Wehklagens!

Nur knapp zwei Minuten südlich der Stadt Crossroads im Brachland liegt die Instanz Die Höhlen des Wehklagens, welche für Gruppen von Level 20 bis 27 geeignet ist. Wir erklären, a) welche Boss-Gegner auf Sie warten, b) mit welchen Taktiken sich diese besiegen lassen, c) welche tollen Gegenstände Sie dabei abstauben können und d) wie Sie alle Quests in dieser Instance lösen. Natürlich haben wir alle Tipps mit Nummern versehen, so dass Sie die betreffenden Stellen auf unserer Karte zu Die Höhlen des Wehklagens bequem nachschlagen können. Viel Erfolg!

Wo ist Mad Magglish?

Gleich zu Beginn der Instanz finden Sie Mad Magglish (Level 18), welcher die Flasche Portwein für die Quest „Ärger auf den Docks" bei sich trägt. Wichtig: Dank Unsichtbarkeit sehen Sie Magglish nur aus nächster Nähe, er versteckt sich aber immer irgendwo im ersten Raum oder in einem der beiden „Seitenarme".

Schneller in die Instance?

Der komplette Eingangsbereich ist bis auf ein paar Schlangenpflaum-Pflanzen für die Quest „Schlangenpflaum" uninteressant. Kürzen Sie den Weg ab, indem Sie im riesigen Raum vor dem Eigang zur Instanz sofort nach rechts marschieren, anstelle links herum zu gehen und sich zehn Minuten lang durch Elite-Monster zu kämpfen.

1. Jünger von Naralex

Nach Betreten der Instance sehen Sie den Jünger von Naralex, der unbedingt von jedem Gruppenmitglied angesprochen werden sollte. Er gibt Ihnen a) einen Buff und weist Sie b) darauf hin, dass er ein Erweckungsritual durchführt, nachdem Sie die vier Fanglords getötet haben. Also: Vor dem Verlassen der Instance unbedingt wieder mit ihm sprechen (mehr dazu unter Punkt 12).

2. Fanglord Lady Anacondra

Der erste Bossgegner Fanglord Lady Anacondra (Elite, Level 20) steht an einer von vier möglichen Stellen im ersten großen Raum der Instance (siehe Karte). Die Dame ist im Grunde nicht zu verfehlen, da Sie ohnehin alle Monster in der gesamten Instance erledigen sollten, um a) 20 Bälge für die Quest „Deviat-Bälge" und b) 6 Klage-Essenzen für die Quest „Kluge Getränke" einzusammeln sowie c) die erforderlichen Deviat-Monster für die Quest „Ausrottung der Deviat" zu erledigen. Vergessen Sie nicht, den ersten Edelstein aus den Überresten von Lady Anacondra für die Quest „Anführer der Fangzähne" zu bergen. Wenn Sie Glück haben, lässt Anacondra noch den blauen Ledergürtel „Gürtel des Fangzahns" aus dem Set „Umarmung der Viper" fallen. (weitere Infos zu diesem Druiden/Schamanen-Rüstungsset auf unserer Karte zu „Den Höhlen des Wehklagens").

3. Kresh, die Schildkröte

Die Schildkröte Kresh (Elite, Level 20) wandert im Flussbett von einem Ende des Raumes in das andere. Erledigen Sie das zähe Biest, es wirft manchmal einen blauen Schild (471 Rüstung, Haltbarkeit 75/75, +9 Blocken, +6 Verteidigung) für Krieger ab.

4. Fanglord Cobrahn

Nach Lady Anacondra marschieren Sie in den äußersten linken Bereich der Instance: Hier treffen Sie auf den Fanglord Cobrahn (Elite, Level 20), der wie alle Druiden und Bossgegner in Kämpfen gerne einen Schlafzauber einsetzt – Schamanen können das mit einem Beben-Totem neutralisieren. Interessant: Lord Cobrahn wirft neben dem zweiten Edelstein für

Todesminen (Deadmines)

An der Westküste der östlichen Königreiche liegen die Deadmines, die erste Elite-Instanz für Allianz-Spieler.

Für Spieler der Allianz stellen die Deadmines in der Nähe von Sentinel Hill in Westfall die erste Instanz im **World of WarCraft**-Universum dar. Grundsätzlich sind die Minen für Spieler mit Levels zwischen 17 und 25 gut geeignet. In der Realität sieht es allerdings so aus, dass Gruppen selten Spieler mit niedrigerem Level als 20 mit auf die Reise nehmen. In den folgenden Zeilen lesen Sie, wie Sie am schnellsten an den Gegnern vorbeikommen und sämtliche Aufgabe erfolgreich lösen.

Allgemeines

Im Idealfall nehmen Sie zwei Magier mit in den Dungeon. Deren Fähigkeit, Gegner in Schafe verwandeln zu können, stellt sich im späteren Verlauf als äußerst nützlich heraus.

Des Weiteren gibt es zu beachten, dass nach fast jedem Bossgegner eine kurze Verschnaufpause eingelegt werden sollte. Ganz wichtig: Von hinten nähern sich des Öfteren zwei bis drei Gegner, welche auf Patroullie durch die Deadmines streifen. Auf dem Weg durch die Instanz treffen Sie auf viele Elite-Kämpfer, die jene roten Seidentücher hinterlassen, die Sie für die Quest „Rote Seidenkopftücher" benötigen.

1. Der Startpunkt

Zum Eingewöhnen treffen Sie am unteren Ende der Wendeltreppe auf Ihren ersten Elite-Gegner (Level 16). Dieser sollte schnell erledigt sein. Um straff auf Ihre ersten Quest-Ziele zuzugehen, halten Sie sich an der ersten Abzweigung rechts.

2. Untote Ausweis-Träger

Skelette und andere Untote lassen nach ihrem endgültigen Ableben Gewerkschaftsausweise fallen. Diese benötigen Sie für die Quest „Suche nach Andenken". Inmitten dieser Untoten streunert auch ein Level-20-Ghul namens Foreman Thistlenettle umher. Nach erfolgreicher Vernichtung hinterlässt er ein Amulett, welches Sie zum Beenden der Aufgabe „Oh Bruder..." aufsammeln müssen.

3. Der Weg durch das Portal

Obwohl das Portal auf den ersten Blick wegen der zahlreichen Gegner unerreichbar scheint,, können Sie den Raum relativ unbeschadet durchqueren: Rennen Sie einfach in die Instanz und ignorieren Sie die Feinde an Ihren Fersen – durch das Portal kann Sie niemand verfolgen. Stellen Sie sich im instanzierten Bereich allerdings auf einen starken Anstieg des Schwierigkeitsgrades ein, da die Zahl der Elite-Gegner radikal ansteigt.

4. Das erste Tor

Ein Oger namens Rhahk'Zor wartet vor einem Tor darauf, mit Ihnen die Klingen zu kreuzen. Sie werden schnell merken, dass er nicht besonders gut austeilt, dafür aber um so besser einsteckt.

5. Sneed und sein Schredder

Hinter dem nächsten Tor befindet sich ein weiter Elite-Boss: Der Goblin Sneed sitzt gut geschützt in seinem mechanischem Schredder. Ihn müssen Sie für die Quest „Untergrund Angriff" erledigen. Laufen Sie dazu nicht einfach in die Halle hinein, da Sie sonst viele kleinere Goblins unnötig auf sich aufmerksam machen. Locken Sie die Gegner besser einzeln zu Ihnen. Magier setzen verstärkt auf ihren Verwandlungszauber. Erst wenn alle Goblins in dem Raum das Zeitliche gesegnet haben, sollten Sie sich Sneed in seinem Schredder widmen. Anschließend können Sie in Ruhe noch die Truhe in der Nähe des Tores leeren. Paladine sollten bis zu diesem Zeitpunkt auch das für deren klassenspezifische Quest „Test der Rechenschaft" relevante Stück Weißstein Eichenholz gefun-

den haben, welches einer der Goblins liegen lässt.

6. Die Schmelze

Einer der kniffligsten Teile der Instanz ist die Schmelze. Halten Sie sich von Anfang an immer ganz links an der Wand, während Sie sich den Weg nach unten frei kämpfen. Die dort befindlichen Goblins haben die Möglichkeit, einen mechanischen Helfer im Kampf einzusetzen. Außerdem ergreifen sie die Flucht, sobald sie einen Großteil ihrer Lebensenergie eingebüßt haben. Gerade aus diesem Grund sollte die Gruppe immer nur einen Gegner gleichzeitig angreifen. Falls Sie zu viele Feinde auf einmal angelockt haben, sind die Magier mit ihrer Verwandlungs-Fähigkeit wieder das Mittel der Wahl. Unten angekommen, entledigen Sie sich eines Widersachers nach dem anderen und kämpfen den Raum frei, bis Sie sich am Ende den Bossgegner der Schmelze vorknöpfen. Dieser befindet sich vor dem Tor und greift mit mindestens einem Leibwächter an. Vergessen Sie nicht, dass Ihnen nach dem Kampf eine Patrouille in den Rücken zu fallen versucht.

7. Zündstoff

In der Ausbuchtung eines Ganges finden Sie ein Fass, umgeben von Gegnern, vor. Schalten Sie die schwachen Bergarbeiter aus. Ein Gruppenmitglied muss den Inhalt des Fasses (Defias-Sprengstoff) an sich nehmen.

8. Feuer frei!

Verwenden Sie den Defias-Sprengstoff mit der großen Kanone, um das massive Tor aufzusprengen. Sobald das geschehen ist, stürmen zwei bis drei Piraten auf Anweisung von Mr. Smite, dem Sie später noch die Stirn bieten müssen, auf Sie zu. Allerdings dürften Sie inzwischen eingespielt genug sein, um diese Angreifer im Handumdrehen auszuschalten.

9. Der Eingang zum Schiffs-Dock

Kämpfen Sie sich den Steg entlang; es gilt, ein paar Piraten einen Kopf kürzer zu machen. An dessen Ende landen Sie auf einer kleinen Insel. Dort führt ein weiterer Steg auf das Schiff. Mr. Smite, ein Taurenkrieger, versperrt Ihnen den Weg. Sobald Sie ihn angreifen, enttarnen sich zwei weitere Diebe direkt vor Ihnen. Diese sollten Sie als Erstes ausschalten, da Mr. Smite Sie zweimal für einige Sekunden bewegungsunfähig macht, seine Handlanger aber munter weiter zuschlagen werden.
Nachdem der Taure besiegt ist, begeben Sie sich an Deck und schlagen den Weg nach rechts ein. Dort müssen Sie unter einem Holzsteg hindurch. Lassen Sie höhergelevelte Gruppenmitglieder vorgehen, da die Gegner von dort sonst sofort angelockt werden. Am Heck treffen Sie auf den Schiffskoch Cookie. Dieser ist für keine Quest von Bedeutung, hinterlässt nach seinem recht schnellen Ableben aber brauchbare Gegenstände wie beispielsweise einen Zauberstab (20 – 36 Arkaner Schaden).

Die Brücke

Begeben Sie sich auf den Weg ein Stockwerk nach oben. Dort stellt sich Ihnen der Captain namens Greenskin in den Weg. Ihn und seine zwei Leibwachen gilt es auszuschalten. Die Verwandlungstaktik des Magiers ist auch hier sehr willkommen. Achten Sie darauf, dem Haus auf der Brücke nicht zu nahe zu kommen, denn: Sollte Edwin Van Cleef, der sich darin aufhält, in den Kampf eingreifen, ist die Situation meist nicht mehr zu retten.
Im letzten großen Kampf in den Deadmines müssen Sie das Defias-Oberhaupt vernichten. Sobald Sie Van Cleef angreifen, enttarnen sich zwei Defias-Banditen. Schalten Sie wieder zunächst diese aus, da der Elite-Boss zwei weitere Handlanger herbeirufen wird, sobald Sie die Hälfte seiner Lebensenergie abgezogen haben. Die Belohnung für diesen fordernden Kampf ist dafür umso erfreulicher: Unter anderem wird die Brustrüstung des Defias-Sets (92 Armor, 4 Stärke, 3 Beweglichkeit, 11 Ausdauer) fallen gelassen. Gratulation, Sie haben die Deadmines erfolgreich abgeschlossen! Teleportieren Sie sich am besten per Ruhestein in die nächste Stadt oder verlassen Sie die Instanz durch die Höhlen östlich vom Schiff. Der Weg führt Sie nach Westfall in die Nähe des Leuchtturms.

die Quest „Anführer der Fangzähne“ auch machmal die blaue Lederhose „Gamaschen des Fangzahns“ aus dem Set „Umarmung der Viper“ ab.

5. Fanglord Pythas

Im großen, verwinkelten Abschnitt der Instanz gibt es nicht nur jede Menge Schlangenpflaum, sondern Sie treffen auch auf Fanglord Nummer 3: Lord Pythas (Elite, Level 19). Ein kleiner Tipp: Bevor Sie Pythas angehen, sollten Sie den kompletten Raum von Monstern befreien und nur diejenigen am Leben lassen, die in seiner unmittelbaren Nähe stehen (in der Regel ein Fangzahn-Druide und ein Deviat-Schlurfer). Neben dem obligatorischen dritten Edelstein finden Sie bei Pythas meist die „Rüstung des Fangzahns“ aus dem Set „Umarmung der Viper“.

6. Riesenechse Skum

Die Riesenechse Skum (Elite, Level 21) steht bewacht von zwei Fangzahn-Druiden in einem abgezäunten Bereich. Erledigen Sie alle drei Gegner, und sie können sich über den blauen Umhang „Leuchtender Echsenschuppen-Umhang“ (20 Rüstung, +6 Beweglichkeit, +2 Willenskraft) freuen, den das Viech mit 40-prozentiger Wahrscheinlichkeit abwirft.

7. Fanglord Serpentis

Der letzte Fanglord Lord Serpentis (Elite, Level 21) wartet auf einem Plateau auf mutige Abenteurer. Serpentis ist kein Problem, der vierte Edelstein meist nur eine Sache von Sekunden. Interessant sind bei ihm allenfalls noch die Lederschuhe „Leisetreter des Fangzahns“ (57 Rüstung, Haltbarkeit 40/40, +4 Beweglichkeit, +4 Ausdauer), aus dem Set „Umarmung der Viper“, die Sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 Prozent finden.

8. Verdan der Ewiglebende

Den Elementargeist Verdan der Ewiglebende (Elite, Level 21) müssen Sie nicht angreifen, da keine Quest mit ihm verbunden ist. Es lohnt sich dennoch, da er meist das Samenwolken-Rundschild (566 Rüstung, Haltbarkeit 90/90, +11 Blocken, +6 Intellekt, +3 Willenskraft) abwirft.
Verdan selbst ist ein Nahkämpfer und schlägt hart zu, sodass ein Krieger in der Gruppe, der einen Großteil des Schadens mit seiner Rüstung absorbiert und Verdan mit seinen Aktionen an sich bindet, absolute Pflicht ist. Der/die Heiler in der Gruppe sollten den Krieger von Beginn an mit schnellen Heilsprüchen heilen, während der Rest der Gruppe auf Verdan einprügelt.

9. Naralex & Mutanus

Anstelle aus der Instanz zu rennen, reden Sie zum Abschluss unbedingt noch mal mit dem Jünger von Naralex (Punkt 3). Wichtig: Alle Gruppenmitglieder sollten das Gespräch beginnen und dann möglichst gleichzeitig auf die Option „Lass das Ereignis beginnen!“ klicken, um zum Schluss den „leuchtenden Splitter“ zu erhalten (mehr dazu später).
Den Jünger müssen Sie dann durch den ersten großen Raum der Instance eskortieren und dabei den Weg für ihn von Gegnern freiräumen; unterwegs führt er eine Beschwörung durch, bei der Sie auftauchende Gegner ausschalten. Der Jünger marschiert anschließend in einen großen Raum (Punkt 11), in dem Naralex auf dem Träumerstein schläft. Sobald der Jünger mit dem Erweckungsritual beginnt, stürmen drei Wellen von Monstern auf Sie ein (relativ einfach), zum Abschluss taucht jedoch der Riesenmurloc Mutanus, der Verschlinger auf (Elite, Level 22). Sie sollten daher zwischen den Wellen immer Gesundheit und Mana regenerieren, um zum Schluss noch genügend Reserven zu haben.
Mutanus lässt meist die blaue Mutantenschuppen-Brustplatte (Schwere Rüstung, 211 Rüstung, Haltbarkeit 120/120, +13 Kraft, +5 Ausdauer) sowie den „leuchtenden Splitter“ fallen, welcher eine gleichnamige Quest auslöst. DerAnsprechpartner für diese Quest ist der Gnom Sputtervale in Ratchet in der Nähe der Bank.
Übrigens: Die Ansprechpartner für die Quests „Deviat-Bälge“ und „Ausrottung der Deviat“ befinden sich draußen, in einer Höhle über dem Eigang zur Instance. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Höhlen des Wehklagens überstanden!

A

Act of War: Direct Action

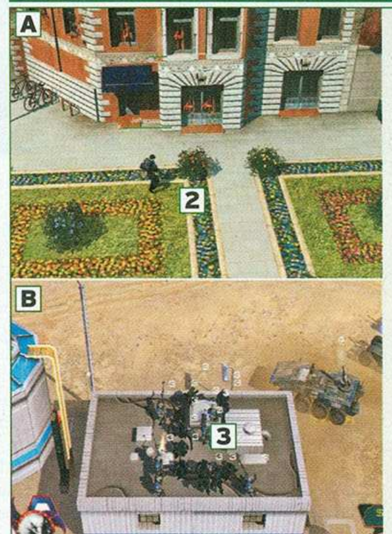
„Sir, wir stehen hier unter schwerem Beschuss! Wir brauchen hier Artill..." KABOOOM – der Rest der Funkmeldung geht in einer gigantischen Explosion unter. Der Untertitel von Act of War: Direct Action ist Programm. Es kracht und scheppert an allen Ecken und Enden. Keine Bange, wir führen Sie sicher durchs Gefecht.

Eine starke Truppe

Mikromanagement erwünscht

1. Wer **Act of War** das erste Mal spielt, wird wahrscheinlich von den detaillierten Kulissen, in der Regel große, ausführliche Stadtkarten, förmlich erschlagen. Die KI erlaubt es zudem nicht, größere Kampfverbände über weitere Strecken hinweg einfach von Punkt A nach B zu senden, dies endet oft im Chaos.
2. Gewöhnen Sie sich daher an, auf engen Karten oder Kartenabschnitten mit kleinen Gruppen zu arbeiten. Mehr als vier bis sechs Panzerfahrzeuge pro Trupp machen fast keinen Sinn; zu groß ist die Gefahr, dass Fahrzeuge hängen bleiben oder sich verkeilen.
3. Stellen Sie sich darauf ein, die Karten Stück für Stück zu erkunden. In jedem Gebäude könnten Gegner lauern – daher ist es die beste Methode, zunächst einen Spähtrupp auszusenden. Held Jefferson und eine Gruppe Scharfschützen sind das ideale Team dafür.
4. Auch wenn es banal klingt: Lesen Sie sich die Kurzbeschreibungen der verschiedenen Einheitentypen genau durch, um gemischte, effektive Kampfverbände zu erstellen. Nichts ist peinlicher, als eine Gruppe Panzer loszuschicken, die sich dann Helikoptern stellen muss. Ein oder zwei Buggys inklusive Stinger-Upgrade oder SPINNER-Fahrzeuge dazupacken und schon sind Sie gegen Gefahren aus der Luft gefeit.
5. Die Taste für den normalen Bewegungsmodus wird im Laufe des Spiels wahrscheinlich völlig einstauben – die aggressive Bewegung ist viel effektiver. Sobald feindliche Einheiten ins Blickfeld treten, reagieren Ihre Einheiten prompt und sind so vor Überraschungen sicher.
6. Wenn Sie mit mehreren kleinen Gruppen agieren, empfiehlt es sich, den ersten Trupp in Verteidigungsposition am Ziel abzustellen. Danach rücken die restlichen Kampfgruppen nach.
7. Machen Sie Gefangene (gelb markiert), wo es nur geht. Die zusätzliche Einnahmequelle erleichtert die Aufrüstung enorm. Achten Sie daher stets auf die gelben Punkte auf der Minimap.

Hausbesetzung



A - Wenn Gebäude mit gegnerischen Einheiten besetzt sind, erkennen Sie das an den rötlich eingefärbten Figuren hinter Türen und Fenstern (1). Wenn Sie ein solches Haus mit normalen Infanterieeinheiten stürmen, geht das meist nicht ohne Verluste. Setzen Sie stattdessen einfach Jefferson ein (2). Die Heldenfigur ist viel zäher als der Rest der Infanterie. Im Alleingang räumt er problemlos voll besetzte Häuser oder auch Wachtürme. Behalten Sie aber Jeffersons Lebensanzeige trotzdem im Blick. Falls das Gebäude, in dem er sich aufhält, unter starken Beschuss gerät, ziehen Sie ihn rechtzeitig wieder ab.

B - Bei manchen Gebäuden können Sie regelrecht aufs Dach steigen. Für Scharfschützen (3) ein perfekter Ort, um gegnerische Truppen unter Beschuss zu nehmen. Aber Vorsicht, Ihre Schützen halten sich dabei im Freien auf und sind daher auf einem Flachdach nicht so gut geschützt wie innerhalb eines Hauses. Schutz vor Luftangriffen bietet beispielsweise schon der Buggy mit Stinger-Raketen-Upgrade.

Mission 1

Der erste Einsatz

1. Die Infanterietruppe begibt sich vom Start weg in die „Robben"-Position, so bleibt das Einsatzteam weitestgehend unbeschadet.
2. Am Helikopterlandeplatz befiehlt Jefferson sofort, den Hubschrauber zu zerstören.
3. Halten Sie die Augen nach versteckten RPG-Soldaten offen.

Mission 2

Buckingham-Palast sichern

1. Der Platz bietet keine Deckung, daher geht das Team nach der Zwischensequenz sofort auf den Boden runter.
2. Befehlen Sie Ihren Leuten, eine Verteidigungsstellung in der Nähe des großen Brunnens einzunehmen. Die Terroristen kommen von mehreren Seiten auf die Infanteriegruppe zugelaufen, was aber kein großes Problem darstellt, wenn die Jungs flach am Boden liegen bleiben.
3. Nach dem Gefecht lassen sich die Verwundeten in den Sanitätsfahrzeugen heilen.

Kingmans Limousine finden

1. Jefferson spürt versteckte Terroristen in den Häusern aus, während die restliche Gruppe nachrückt.
2. Achtung: Eine Skriptsequenz lässt zwei gepanzerte Fahrzeuge aus dem Norden erscheinen. Zerstören Sie die beiden Vehikel schnell, bevor sie in Ihre Gruppe rasen können.

Mission 3

Den Grosvenor-Square-Sektor betreten

Vorsicht – ein Hinterhalt erwartet Jeffersons Gruppe schon an der ersten Kreuzung. Mithilfe der Bordkanonen ist das Problem jedoch schnell gelöst.

Zur US-Botschaft gehen

In diesem Levelabschnitt sind lediglich ein paar Infanteristen vor der Botschaft abzuwehren.

US-Botschaft verteidigen

Aus dem Park im Osten rücken Infanteristen inklusive RPG-Einheiten vor (diese können Ihren Fahrzeugen gefährlich werden). Fangen Sie die



ABGEFACKELT Gerade rechtzeitig entdeckt die Infanterie (1) die Terroristenfahrzeuge (2), die als Selbstmordkommando durch die Straße flitzen.



VOGELFREI Auf offener Straße sollten Sie die Scharfschützen besser nicht umherspazieren lassen. Bewegen Sie die Jungs lieber an Hauswänden entlang (Deckung).



ABGERIEGELT Gegen die starke Verteidigungsbastion (1) haben die Terroristen (2) keine Chance.



SUCHTRUPP Stöbern Sie die Polizeitrupps (1) in der Stadt auf, um Sekundärziele zu erfüllen.



BOMBIG Setzen Sie Mehrfachbombardements ein, um großflächige Basen schnell zu zerstören.

Aggressoren vor der Botschaft mit Ihren Infanterieeinheiten ab.

Grosvenor-Square räumen und sichern
1. In der Kaserne wird schleunigst das M203-Upgrade entwickelt. Danach bilden Sie Infanteristen aus.
2. Mit der ganzen Truppe wird der Park gestürmt, dabei müssen Sie auf RPG-Soldaten achten.
3. Der Krankenwagen folgt dem Kampfverband auf dem Fuß, um Verwundete sofort zu heilen.

Feindliches Bollwerk räumen
1. Auf dem Weg nach Osten tauchen zwei gepanzerte Terroristenfahrzeuge auf, sichern Sie den Weg daher am besten mit den drei CIA-Transportern.
2. Jefferson räumt die von Terroristen besetzten Gebäude im Alleingang.

Letztes feindliches Bollwerk räumen
1. Ihr Anführer späht robbend die Terroristen aus und lässt diese mithilfe der Scharfschützen aus dem Verkehr ziehen.
2. Das Zielgebäude stürmt Jefferson wieder solo – ohne nennenswerte Probleme.

Mission 4

Zur US-Basis gehen
1. Gleich am Start geht die Gruppe Soldaten bei den Bäumen in Deckung und wehrt Infanterieeinheiten ab. Die Gegner sind teilweise recht gut versteckt und werden erst spät sichtbar.
2. Pirschen Sie mit dem Infanterietrupp vorsichtig durch den Park. Sobald die Gruppe die Straße erreicht, dürfen Sie auf keinen Fall nach Süden marschieren – dort ist ein feindliches Bollwerk mit Panzern stationiert.

Basis aufbauen
1. Alle Gebäude müssen schnellstens repariert werden, auch die, die im Briefing nicht erwähnt werden.
2. Besetzen Sie alle Sandsackbarrieren und lassen Sie nach Norden, Südosten und Südwesten mit Panzern und Infanterie sichern.
3. Die Fußsoldaten werden im Wald oder in Häusern versteckt, um den Gegnern aufzulauern.

Den SA-12-Stützpunkt zerstören
Während die Nordflanke permanent angegriffen wird, produzieren Sie eine schlagkräftige Panzertruppe, um damit zur SA-12-Stellung vorzustoßen.

Mission 5

Die Zentrale von Trans-Global-Energy sichern
1. Lassen Sie sich Zeit, um in Ruhe alles Geld in die Truppenproduktion zu investieren (hauptsächlich Scharfschützen) und die drei Zielgebäude voll zu besetzen.
2. Die beiden M113-Panzer postieren Sie zur Unterstützung ebenfalls bei den Zielgebäuden.

Sekundärziel
1. In den Straßen halten sich US-Polizeitrupps auf – im Westen erhalten Sie vom dortigen Trupp den Auftrag, Geiseln zu befreien. Die gesuchten Personen befinden sich etwa in der Kartenmitte.
2. Befreien Sie die Gefangenen durch einen kombinierten Einsatz von Infanterie (Jefferson plus Scharfschützen) sowie Helikoptern.
3. Wer auf Nummer sicher gehen will, räumt die feindlichen Panzerfahrzeuge mit Paladin-Einheiten aus dem Weg, nachdem Jefferson diese ausgekundschaftet hat.

Die zwei Straßensperren
Mit einer Helikopterstaffel von circa 15 Hubschraubern fegen Sie alle Gegner inklusive Straßensperren von der Karte. Bei Luftabwehrstellungen empfiehlt sich ein Panzereinsatz.

Die zwei feindlichen Sturmbasen zerstören
1. Für die nächsten Stellungen produzieren Sie Panzereinheiten zur Unterstützung der Helikopter – die Panzer konzentrieren sich dabei auf die Tunguskas.
2. Sobald die Luftabwehrpanzer hinweggefegt wurden, können die Hubschrauber zuschlagen.

Feindliches Hauptquartier zerstören
1. Ihr Kampfverband rückt nach Norden auf den großen Parkplatz vor, dort sammeln Sie Ihre Truppen und errichten eine zweite Basis.
2. Im Hafenbereich werden zunächst die Schützen hinter den Fenstern ausgeschaltet, danach zerstören Sie mithilfe der Paladin-Panzer die Luftabwehr.
3. Jetzt können die Apache-Helikopter dazugezogen werden, um die restlichen Gegner zu besiegen.

Mission 6

DEMO
Diese Mission ist als Top-Demo auf unserem Datenträger enthalten, die passende Lösung dafür finden Sie auf S. 163.

Mission 7

Ölquelle sichern
1. Wir empfehlen als Startgruppe zwei Stryker MC, zwei Stryker MG5, vier Buggys mit Stinger-Upgrade sowie 16 Infanteristen (acht Commandos, acht Scharfschützen).
2. Mit der Gruppe stoßen Sie nach Norden vor, wobei Jefferson die Häuser alleine räumt.
3. An der Ölquelle wird die Kampfgruppe zum Schutz belassen, während in der Basis der Wachturm bemannt wird und zwei Stryker MG5 Wache schieben.

Das Dorf sichern
1. Jefferson macht durch Häuserkampf den Weg für nachrückende Stryker-Fahrzeuge frei.
2. Sichern Sie das Ölvorkommen im Dorf. In der Zwischenzeit greifen ständig MIGs aus nordöstlicher Richtung an. Vorgeschobene Wachtürme inklusive Upgrades genügen als Abwehr. Veranlassen Sie Reparaturen, falls notwendig.

Der feindliche Luftwaffen-Kontrollturm
Marschieren Sie von der nordwestlichen Ölquelle aus nach Osten weiter, dort ist das Flugfeld mit den Kontrolltürmen.

Geiseln befreien
Wechseln Sie nun zum Luftkampf und errichten Sie selber einen Luftwaffenstützpunkt auf dem Flugfeld im Norden. Produzieren Sie etwa 15 Flieger, vorwiegend Düsenjäger. Die Luftwaffe macht den Weg zum Geisellager mit schwerem Bombardement frei.

SA-12-Stützpunkt zerstören
Die Luftabwehrraketenstellungen werden am besten mit den Stryker-MC-Einheiten aus großer Distanz zerlegt. Danach wird die Basis gestürmt.

Feindliche Basis zerstören
Bevor Sie gleich nach Norden vorstoßen, wird im Südosten eine eigene Basis gebaut, um von dort die Truppen zum Ziel zu entsenden. Die kürzere Alternative: ein massiver Luftschlag vom nördlichen Flugplatz aus.

Mission 8

Haupttor der Raffinerie durchbrechen
1. Jefferson macht die Gegner ausfindig, die mithilfe der Stryker-Fahrzeuge außer Gefecht gesetzt werden.
2. Die S.H.I.E.L.D.-Einheiten erledigen die Generatoren gleich links hinter dem Eingang.

Zentralen Standort räumen
Jefferson soll zuerst die Panzerfahrzeuge am Zielpunkt ausspähen – die Stryker erledigen die Bedrohung, während die S.H.I.E.L.D.-Gruppe Deckung gibt.

TGE-Verwaltungsgebäude sichern
1. Die Helikopter werden mit der SPINNER-Einheit erledigt.
2. Die Infanterie besetzt die Gebäude. Auf dem Platz vor dem Zielgebäude muss schnell ein Vorposten errichtet werden, inklusive einer SPINNER-Produktionsanlage.
3. Die Terroristen greifen aus nördlicher Richtung an. Bomben-Drohnen sind bei der Abwehr recht hilfreich.

Ölreserven sichern
Der Zugang zur Ölquelle ist stark gesichert, am besten wird eine voll besetzte Infanteriegruppe unter Führung von Jefferson losgeschickt, um die verschanzten Gegner auszuheben.

Südliches TGE-Verwaltungsgebäude
Sobald der zweite Countdown abgelaufen ist, greifen die Terroristen nicht nur das Verwaltungsgebäude, sondern auch Ihr Hauptquartier an. Verkaufen Sie einfach diese Gebäude



VERSTECKT Das Artilleriegeschütz (1) steht gut getarnt hinter dem Gebäude. Auch der Heli (2) muss weg.



PIT-STOP Fatvee-Einheiten (1) halten auch im laufenden Gefecht Ihre Fahrzeuge in Schuss.



HEKTISCH Setzen Sie leichtere und schnellere Fahrzeuge ein, um die SA-12-Stellungen (1) zu zerstören.

und errichten am südlichen Verwaltungsgebäude ein neues Hauptquartier, für den Fall, dass Sie keine Verteidigung zurückgelassen haben.

Mission 9

Brücke über die Wolga überqueren

1. Jefferson säubert die Häuser und den Turm vor der Brücke – die Mörsereinheiten geben dabei Deckungsfeuer.
2. Die Panzer ziehen nach und unterstützen ebenfalls.
3. Auf der Brücke muss ein Helikopter abgewehrt werden (Avenger einsetzen).

Russische Kasernen zerstören

Die Infanterie und die zwei M1-Panzer erledigen die Kaserne auf der Brücke ohne Probleme.

Verstärkung treffen

1. Die Infanterie bewegt sich durch das Waldgebiet in Richtung Treffpunkt vor, die Fahrzeuge folgen dichtauf.
2. Jefferson klärt mit der Infanterie die Situation in den Häusern.

Östliche Straßensperre zerstören

1. Die Straßen westwärts sind mit versteckten Terroristen übersät – viel Arbeit für Jefferson und seine Infanteristen.
2. Das Lager an der Straßensperre wird mit einem massiven Panzervorstoß eingenommen, gedeckt durch die Hubschraubereinheiten.

Tokamaks zerstören

Bevor die Truppe westwärts zieht, wird das kleine Lager im Norden zerstört.

Ungepflasterte Straße erkunden

Jefferson macht einen kleinen Spaziergang direkt zur Anhöhe oberhalb der westlichen Sperre. Von dort aus zerlegen die beiden frisch eingetroffenen Paladin-Einheiten einen Großteil der gegnerischen Anlage.

Westliche Straßensperre zerstören

Es genügt, die Abrams-Panzer loszuschicken, um den Rest der Sperre zu zerstören. Falls sich dort noch ein Helikopter herumtreibt, erledigen die Avenger das Problem.

Mission 10

Ingenieure aus der Energieanlage abziehen

1. Nachdem die wichtigsten Gebäude Ihrer Basis gebaut sind, stellen Sie sich einen Trupp aus Infanterie und Buggys zusammen.
2. Die Angriffsgruppe begibt sich durch die Schlucht zu dem Gefangenenlager, in dem sich die Ingenieure befinden.
3. Schalten Sie das Wachpersonal des Lagers mithilfe von Scharfschützen aus.
4. Schicken Sie die befreiten Techniker zu Ihrer Basis zurück.

Das Öldepot einnehmen

1. Mit dem Tarn-Comanche bekommen Sie schnell heraus, dass die westliche Brücke über den Fluss weniger gesichert ist.
2. Schicken Sie Ihre Einheiten über diese Brücke und nehmen Sie das Öldepot ein.
3. Beim Öldepot werden zwei Ölquellen in Besitz genommen.

Das Tver-Kraftwerk unter Kontrolle bringen

1. Der Tarn-Comanche zeigt dem Spieler, dass auf der Straße in nördlicher Richtung kaum mit Gegenwehr zu rechnen ist.
2. Schicken Sie einen schlagkräftigen Trupp (gemischter Verband) in diese Richtung und nehmen Sie das Bürogebäude ein.
3. Kämpfen Sie sich in westliche Richtung zum Kontrollzentrum vor und nehmen Sie es ein.

Generatoren bewachen

1. Stellen Sie in der Basis einen Trupp zusammen, der aus circa acht bis zehn Stryker-Einheiten mit Mörserkanonen besteht.
2. Schicken Sie diese Gruppe durch den Haupteingang der Anlage.
3. Nun kann der Trupp aus dem Kontrollzentrum ebenfalls in Richtung Generatoren vorrücken und diese unter Kontrolle bringen.

Eine Wächterdrohne in den Hauptkern der Energieanlage schicken

1. Sie müssen sich wirklich beeilen. Bauen Sie zuerst eine SPINNER-Befehlszentrale.
2. Als Nächstes wird ein Wächterdrohnen-Raketenabwehr-Gebäude errichtet und sofort eine Wächterdrohne produziert.
3. Eskortieren Sie die Drohne zum Kern der Energieanlage, aber achten Sie darauf, dass kein gepanzertes Fahrzeug im Weg der Drohne steht.

Mission 11

Insel mit Ölquelle einnehmen

1. Zuerst werden die Gegner auf der Insel mit einem Panzereinsatz ausgeschaltet.
2. Bauen Sie danach eine Basis auf, damit Sie die Ölquelle übernehmen und eine Raffinerie errichten können.
3. Wenn der Rubel rollt, wird es Zeit, die militärischen Gebäude zu errichten.

Erste Panzerdivision befreien

1. Schnappen Sie sich ein paar Männer sowie gepanzerte Fahrzeuge und besuchen Sie die Erste Panzerdivision.
2. Vor Ort werden Reparatur-Fatvees benötigt, um die herumliegenden Panzer wieder zum Laufen zu bekommen.
3. Beseitigen Sie die störende Terroristenstellung im Westen.

Vorrücken zur feindlichen Infanteriezone

1. Stellen Sie zunächst einen gemischten Trupp aus Infanterie und Panzern zusammen.
2. Beim Kampf in der feindlichen Infanteriezone ist besonders auf die Wachtürme zu achten.

MiG-21 zerstören

1. Mit einem zweiten Trupp rücken Sie schnell bis zum Flugplatz vor.
3. Zerstören Sie möglichst viele Mig-21 Flugzeuge, bevor diese starten können.

Gegnerischen Angriff abwehren

1. Lösen Sie Defcon 2 aus.
2. Platzieren Sie um die Basis herum Luftabwehrstellungen. Vergessen Sie nicht die Generatoren.
3. Die Erste Panzerdivision auf die Insel evakuieren und dort verteilt platzieren. Verkaufen Sie außerdem sämtliche Gebäude der Division.
4. Bauen Sie zusätzliche Buggys (inklusive Stinger-Upgrade), um Angriffe aus der Luft besser abwehren zu können.

Zakharov

1. Stellen Sie als Einsatzgruppe einen gemischten Verband aus Infanterie und Panzern her.
2. Kämpfen Sie sich den Weg frei und nehmen Sie den Halunken fest. Er wird lediglich von einigen Panzern geschützt.

Mission 12

Das nördliche Ende der Basis sichern

1. Stellen Sie einige Infanterietrupps ab, um das Krankenhaus zu sichern und das ungeplante Verschwinden von Zakharov zu vermeiden.
2. Stellen Sie einen Trupp aus einigen Panzern und Infanterie zusammen.
3. Schicken Sie die gepanzerten Fahrzeuge vor und lassen Sie die Häuser mit den Panzerkanonen beschießen.
4. Nun kommt die Infanterie zum Einsatz und besetzt die Häuser.
5. In diesem Missionsabschnitt können Sie sehr viele Gegner gefangen nehmen, dies wirkt sich sehr positiv auf Ihr Konto aus.

Basis aufbauen

1. Kümmern Sie sich um Ihre Basis und bauen Sie zuerst ein leichtes Waffendepot.
2. Lösen Sie Defcon 2 aus und bauen Sie ADATS-Türme nördlich, südlich und frontal in Richtung Kapitol.
3. Denken Sie auch an genügend Feldgeneratoren, um die ADATS-Türme mit ausreichend Energie zu versorgen. **Extra-Tipp:** Wenn die finanzielle Lage es zulässt, investieren Sie das Geld immer in zusätzliche Generatoren. Falls einige davon zerstört werden, bleiben die auf Energie angewiesenen Gebäude einsatzbereit.
4. Die Produktion von Infanterie, Panzern und Buggys kann nun anlaufen.

SWAT-Teams unter Kontrolle bringen

1. Stellen Sie einen Trupp aus Infanterie und Panzern zusammen.
2. Folgen Sie die den beiden Straßen, die sich ober- und unterhalb der Allee befinden, in Richtung Kapitol.
3. Achten Sie auf ringförmig aufgestellte Polizeifahrzeuge, hier befinden sich die gesuchten SWAT-Einheiten.

Die SA-12-Abschussbasen einnehmen

1. Produzieren Sie circa zwölf Scharfschützen und zwölf gepanzerte Einheiten (Stryker und Buggys inklusive Stinger-Upgrade).
2. Schicken Sie den Trupp durch die Allee zu den Basen und meiden Sie den Weg südlich durch die Straßenschluchten. Dort warten Heckenschützen und Straßensperren auf Sie.
3. Zerstören Sie die Abschussbasis. Aber Vorsicht: Der Feind ist ebenfalls gut bewaffnet. Halten Sie daher möglichst großen Abstand und setzen Sie die weit reichenden Panzerwaffen ein.

Feindliche Lufteinsatzzentrale

1. Ziehen Sie erneut Ihre Streitkräfte auf der Allee zusammen und rücken Sie weiter in Richtung Kapitol vor.
2. Als ein Sekundärziel muss die Infoquelle in der südlichen Straße ausgeschaltet werden. Stellen Sie für diese Aufgabe einen gemischten Trupp (Infanterie und Panzer) in der Basis zusammen und erledigen Sie diese Mission.
3. Rücken Sie weiter bis zur gegenerischen Lufteinsatzzentrale vor und vernichten Sie diese mit einem gezielten Schlag.

Kapitolhügel sichern und US-Senatoren retten

1. In der Zwischenzeit sollte das Feldkrankenhaus in der Allee aufgebaut sein. Einige ADATS-Türme zur Absicherung vor feindlichen Angriffen sind sinnvoll.
2. Falls es der Kontostand erlaubt, wird eine Kaserne und ein leichtes Waffendepot gebaut – das spart Zeit für den Nachschub.
3. Rücken Sie mit allen verfügbaren Einheiten in Richtung Kapitol vor.
4. Zerstören Sie vorrangig die gegnerischen Feldgeneratoren, um die Luftabwehr lahm zu legen.
5. Beschießen Sie zuerst alle drei Flügel des Kapitols mit gepanzerten Einheiten, um anschließend die Infanterie zu entsenden. Diese kann nun heldenhaft die US-Senatoren retten.

Mission 13

Den Präsidenten retten

1. Stellen Sie Ihre Truppen in folgender Reihenfolge auf: Vorneweg die zwei Stryker-ITW, gefolgt von sechs S.H.I.E.L.D.-Einheiten, dann die Infanterie, dahinter die Reparatur-Fatvees und abschließend die restlichen sechs S.H.I.E.L.D.-Einheiten.
2. Bewegen Sie sich zuerst in südliche Richtung auf die diagonal verlaufende Straße zu und biegen Sie dann in diese ein, in Richtung Absturzstelle.
3. Alle Gegner eliminieren, denn über diese Straße müssen Sie später den Rückzug antreten.
4. Bewegen Sie den gesamten Trupp zuerst zur Hubschrauber-Absturzstelle und dann zum eigentlichen Aufenthaltsort des Präsidenten und befreien Sie ihn.

Den Präsidenten zum Landepunkt der Marine Eins bringen

1. Nehmen Sie den Weg über die diagonal verlaufende Straße zurück, die Sie auf dem Hinweg benutzt haben. Hier erwartet den Trupp der geringste Widerstand.
2. Aufgepasst, der Präsident ist nicht so schnell wie Ihr Kampfverband. Achten Sie außerdem darauf, dass die S.H.I.E.L.D.- und Stryker-Einheiten nicht außerhalb des Wirkungsbereichs der Reparatur-Fatvees gelangen.
3. Biegen Sie zum Landeplatz der Marine Eins ein und kämpfen Sie den Weg für den Präsidenten frei. Besonders effektiv sind hier die S.H.I.E.L.D.-Einheiten. Vergessen Sie nicht, dass Schäden an den „Mech-Einheiten" durch Einsatz der Fatvee-Fahrzeuge repariert werden können.

Mission 14

Verteidigung errichten

1. Bauen Sie die erforderlichen sechs ADATS-Türme an den vorgegebenen Stellen. Wenn es Ihr Kontostand zulässt, machen sich zusätzliche Türme durchaus bezahlt.
2. Bulldozer, die gerade nicht für Neubauten verwendet werden, schalten Sie am besten in den Reparaturmodus um. Damit wird sichergestellt, dass beschädigte ADATS-Türme wieder schnell instand gesetzt werden.

Kontrolle über die Bankgebäude übernehmen

1. Die Bankgebäude sind mit oberster Priorität einzunehmen, denn damit gibt es jede Menge zusätzliche Dollars in Ihre Kriegskasse.
2. Stellen Sie einen Kampfverband aus schweren und leichten Panzern sowie Infanterie zusammen und schicken Sie diesen in westliche Richtung.
3. Nehmen Sie das Bankgebäude mit Ihrer Infanterie ein und postieren Sie die Panzer um das Bankgebäude, um einen reibungslosen Geldtransfer zu ermöglichen.
4. Bei dem östlichen Bankgebäude wird in der gleichen Weise vorgegangen. Die Truppen werden erst wieder abgezogen, wenn der komplette Geldtransfer abgeschlossen ist.

Feindlichen Angriff zurückhalten

1. Sie müssen mit verstärkten Angriffen auf Ihre Basis rechnen. Beugen Sie der Bedrohung rechtzeitig vor, indem Artillerieeinheiten hinter den ADATS-Türmen postiert werden.
2. Halten Sie auch einige Infanterieeinheiten bereit, um abgeschossene Piloten gefangen zu nehmen. Diese bringen, im Feldkrankenhaus abgeliefert, zusätzlich gutes Geld.
3. Greifen Sie mit sechs schweren und sechs leichten Panzern die gegenerische Artilleriestellung an und vernichten Sie diese.

Feindliche Luftkontrolltürme einnehmen

1. Für diese Angriffe müssen Sie gut vorbereitet und ausgerüstet sein. Wir empfehlen folgende Truppenstärke: Je zehn schwere und zehn leichte Panzer sowie 16 Infanterieeinheiten.
2. Der direkte Weg zu den Zielen ist zu gut mit feindlichen Türmen gesichert. Bewegen Sie Ihre Streitkräfte daher besser über die Flanken. Die östliche und westliche Seitenstraße sind dafür gut geeignet. Marschieren Sie in Richtung Norden entlang. Biegen Sie erst auf der Höhe des Weißen Hauses in Richtung der Kontrolltürme ein.
3. Die gegnerischen Abwehrtürme werden am besten durch Artilleriebeschuss zerstört.

Kontrolle über das Weiße Haus erlangen

1. Schicken Sie zuerst einen gemischten Trupp aus Infanterie und schweren Panzern zum gegnerischen Reparaturzentrum und vernichten Sie es mit einem schnellen Schlag.
2. Als Nächstes sind die östlichen und westlichen Generatoren dran. Ein gemischter Trupp aus leichten und schweren Panzern sowie Infanterie kann die Generatoren problemlos dem Erdboden gleichmachen.
3. Der Strom für die Generatoren ist nun abgedreht und Ihre Infanterieeinheiten können das Weiße Haus stürmen.

Das Weiße Haus beschützen

1. Lösen Sie als Erstes die Verteidigungsstufe Defcon 1 aus.
2. Bauen Sie direkt vor dem Weißen Haus eine Patriot-PAC-3-Luftabwehrraketen-Abschuss-Basis und produzieren Sie schnellstens vier Patriot-Raketen.
3. Die verbleibenden Truppen und Fahrzeuge werden am besten um das Weiße Haus herum verteilt, um gegnerische Angriffe abzuwehren. Lassen Sie keine gegnerischen Einheiten durchkommen.

Die beiden Falling-Star-Uplinks zerstören

1. Bauen Sie circa drei bis vier Wolverine-Abschussbasen in der Nähe des Weißen Hauses und produzieren Sie die dazugehörigen Raketen.
2. Beschießen Sie die Falling-Star-Uplinks mit den Wolverine-Raketen. Pro Uplink sind etwa zwei bis drei Raketentreffer notwendig, um das jeweilige Ziel zu zerstören.
3. Verfahren Sie analog mit Zakharovs Hauptquartier und lehnen Sie sich entspannt zurück. Glückwunsch, Sie haben die Kampagne erfolgreich abgeschlossen! (sw/cp)



INSTANDHALTUNG Halten Sie Ihre S.H.I.E.L.D.-Einheiten mithilfe der Reparaturfahrzeuge in Schuss. Die Mechs sind die effektivsten Truppen bei dieser Mission.



FINALER SCHLAG Sparen Sie nicht mit Truppen, wenn Sie die gegnerischen Luftkontrolltürme zerstören. Mit starken Panzerverbänden kommen Sie schnell zum Ziel.

A

Act of War: Demo-Guide

Demo-Mission (entspricht Mission 6 der Kampagne)

In dieser Mission gibt es weder Banken noch Erdölquellen. Sie werden sich also komplett über Kriegsgefangene „finanzieren" müssen. Versuchen Sie deshalb, so früh wie möglich ein Gefängnis zu bauen und es mit Feinden zu füllen. Ihr Waffenarsenal ist in erster Linie auf Fußtruppen und Luftwaffe beschränkt.

Feindliche Abwehr durchbrechen
Zunächst muss der Strand von feindlichen Abwehrstellungen gesäubert werden. Setzen Sie Bomber ein und vernichten Sie die drei markierten Ziele. Wenn die Luft rein ist, werden Drohnen abgesetzt, die einen kleinen Stützpunkt aufbauen (1).



LUFTSCHLAG Mit schweren Bomberangriffen ist die feindliche Verteidigungslinie schnell durchbrochen.

Basis absichern
Mit den Infanteristen sichern Sie den westlichen Zugang zu Ihrer Basis – nutzen Sie den nahe gelegenen Bunker. Frühzeitig sollten Sie mehrere Scharfschützen ausbilden, da der Feind rasch mit einigen Soldaten angreifen wird. Auch hier sollten Sie den nahe gelegenen Bunker östlich Ihrer Kaserne verwenden.



ABGESICHERT In den Bunkern sind Infanteristen gut geschützt und haben freies Schussfeld.

Luftwaffe aufbauen
Während Sie mindestens vier Global Hawks fertigen lassen, schicken Sie Jefferson mit einem gemischten Soldaten-Team rechts den Strand entlang zu einem weiteren Bunker, welchen Sie sofort besetzen (2). Der gefährliche Granatwerfer kann so relativ gefahrlos ausgeschaltet werden. Ein weiteres Team postiert sich indessen in einem der Häuser darüber. Lassen Sie Ihre Infanterie von Haus zu Haus vorrücken und sichern Sie so die gesamte Siedlung. Postieren Sie Scharfschützen an der Straße entlang am Strand sowie an der Kreuzung im Nordosten des Dorfes – das hält Ihnen den Rücken frei.



HINTERHALT Einige gut positionierte Scharfschützen können problemlos auch schwere Panzer ausschalten.

Konvoi vernichten
Mit vier bis sechs Global Hawks vernichten Sie den stecken gebliebenen Konvoi auf einen Schlag (3).



WEHRLOS Die feindlichen Fahrzeuge stecken fest – ideale Zielübungen für Ihre Global Hawks!

SAM-Luftabwehrstellungen ausschalten
Mit der frisch abgesetzten Infanterie erklimmen Sie den Hügel (4), auf dem sich die Ziele befinden. Bei genügend Scharfschützen ist jede Gegenwehr schnell gebrochen. Setzen Sie bei Bedarf den Medicopter ein, um Ihre Truppen an der Front zu heilen.

Luftwaffen-Kontrollturm zerstören
Errichten Sie zwei weitere Luftwaffen-Kontrolltürme und bauen Sie mindestens sechs FA-35-Bomber. Setzen Sie diese ein, um feindliche Luftangriffe abzuwehren, während Sie mit Ihren verbliebenen Infanteristen den Fluglandeplatz durch den nördlichen Eingang infiltrieren und den Kontrollturm (5) zerstören.

Energie abdrehen
Greifen Sie zuerst mit sechs FA-35-Bombern und einigen Global Hawks die Energiespeicher-Anlage an (6). Sie sollten mittlerweile über genügend Geld verfügen, um Verluste schnell ausgleichen zu können. Alternativ können Sie auch mit Infanteristen vom Nordwesten aus angreifen.

Die letzten zwei Ziele
Die Tanklaster (7) werden von mindestens fünf Global Hawks schnell in Schutt und Asche gelegt. Für das primäre Einsatzziel (8) empfiehlt es sich, zunächst mit einigen Global Hawks die Luftabwehr-Fahrzeuge des Feindes auszuschalten, um anschließend mit mindestens sechs Bombern das markierte Gebäude in die Luft zu jagen.



ENDSPURT Die letzten Ziele pulverisieren Sie mit Ihrer mächtigen Luftwaffe. Auftrag erfüllt, Gratulation!

Kartenübersicht zur Orientierung



Spieletuning

Act of War

Der Echtzeitstrategie-Thriller besitzt eine spektakuläre Optik und braucht definitiv eine schnelle Grafikkarte. Ansonsten hilft nur Tuning.

TUNING-TIPPS

Um Act of War in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

Mit 1.400 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX Ultra sollten Sie:

- ☐ Mit einer sehr geringen Bildschirmauflösung von 640x480 spielen
- ☐ Die Schattendetails auf den Minimalwert herunterregeln
- ☐ Bei den Texturendetails den Wert „Niedrig" einstellen
- ☐ Die Kantenglättung und den anisotropen Texturfilter deaktiviert lassen

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5700 Ultra sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 auswählen
- ☐ Bei der Option „Schatten" den Wert „Niedrig" wählen
- ☐ Bei „Texturen" die mittlere Qualitätsstufe anwählen

Mit 2.400 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Bei den Optionen „Schatten" und „Texturen" den jeweiligen Höchstwert einstellen
- ☐ Eine zweifache Kantenglättung und einen vierfachen anisotropen Texturfilter (4x) im Treibermenü Ihrer Grafikkarte aktivieren



SEHENSWERT Der Techno-Thriller überzeugt auch optisch. Da die 3D-Engine ausgiebig Gebrauch von Pixel und Vertex Shadern 1.1/2.0 macht, ist das Spiel mit DirectX-7-Grafikkarten (Geforce4 MX/Geforce 2) nicht spielbar.



DETAILSCHWUND Ohne Schatten und mit Texturen in einer niedrigen Qualitätsstufe sieht Act of War wesentlich unspektakulärer aus. Dafür läuft der Titel dann auch mit schwächeren 3D-Beschleunigern noch flüssig.

Das Grafikmenü von Act of War

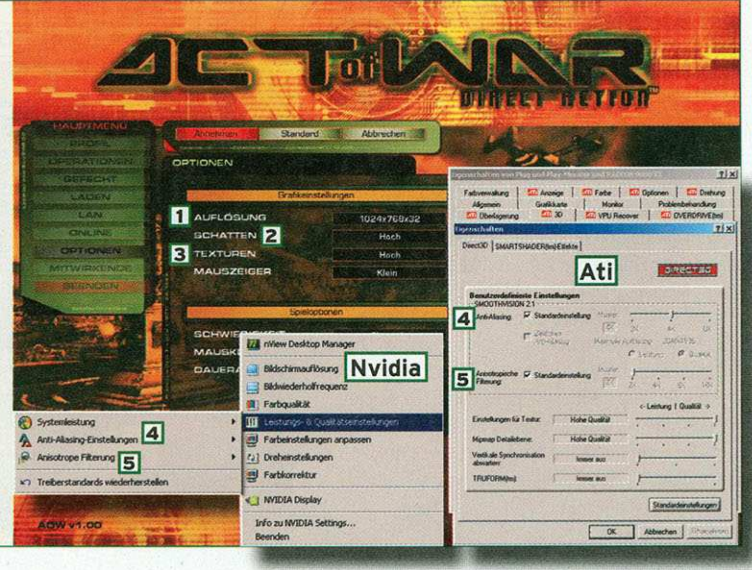
1 Auflösung: Da es unter dem Punkt „Grafikeinstellungen" im Optionsmenü nur wenig Tuning-Möglichkeiten gibt, ist bereits die Wahl der richtigen Auflösung entscheidend für die Performance. Besitzer einer Geforce FX 5700 Ultra/Geforce4 Ti4200 sollten die Bildschirmauflösung auf 800x600 stellen. Mit einer Geforce FX 5200 Ultra ist der Titel sogar erst in 640x480 einigermaßen spielbar.

2 Schatten: Bestimmt den Qualitätsgrad aller Schatten im Spiel. Mit einer Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie diese ausschalten („Niedrig"), mit einer Geforce FX 5700 Ultra die mittelere Qualitätsstufe auswählen.

3 Texturen: Wenn alle Texturen einen hohen Detailgrad haben, muss Ihre Grafikkarte richtig ackern. Daher erst mit einer Radeon 9800 Pro/Geforce FX 5900 XT den Wert auf „Hoch" setzen.

4 Anti-Aliasing: Die Kantenglättung kostet viel Grafikleistung. Erst eine Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra ist ausreichend leistungsstark für diese optische Aufwertung.

5 Anisotrope Filterung: Wie die Kantenglättung müssen Sie auch diese Option im Treibermenü Ihrer Grafikkarte aktivieren. Erst ab einer Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra sollten Sie den Wert „4x" wählen.



PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65 °C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http://security.symantec.com/de!

1. SLI-PC NICHT ZU KAUFEN?
Nforce4-SLI-Mainboard

Ich will mir ein Nforce4-SLI-Mainboard kaufen, allerdings hat mein PC-Händler keines auf Lager. Ich habe mir deshalb ein Exemplar vorbestellt und nun verschiebt sich der Liefertermin des Mainboards andauernd. Was ist los?

STEFAN WESTPHAL

PC Games: Nvidia kann den Bedarf an Nforce4-Chips derzeit nicht decken, weil die Nachfrage riesig ist. Die Mainboard-Hersteller können deshalb nur geringe Mengen produzieren. Dazu kommt, dass es derzeit keine vergleichbaren Lösungen von anderen Chip-Herstellern wie Via oder Ati gibt und so der Markt nicht entlastet wird.

2. WOW BRICHT DAUERND AB
Nforce-Mainboards

Ich spiele seit dem ersten Tag World of Warcraft und am Anfang lief auch noch alles fehlerfrei. Seit einiger Zeit kann ich mich nicht mehr richtig auf dem Server einloggen, und selbst wenn es klappt, treten Verbindungsabbrüche auf oder es erscheint diese Fehlermeldung: „Unbekannte Entitäten wurden im Spiel angezeigt". In meinem Rechner stecken ein Athlon 64 3500+, eine Radeon 9800 Pro und ein Nforce3-Ultra-Mainboard von MSI. Mein Netzwerkkabel ist am Onboard-LAN-Adapter angeschlossen.

KAI KRAMER

PC Games: Das Problem ist bei Blizzard bekannt und hängt mit dem Onboard-LAN-Adapter von Nvidia zusammen. Um den Fehler zu beheben, klicken Sie auf den Start-Button und wählen Sie die Systemsteuerung aus. Doppelklicken Sie nun die Netzwerkverbindungen. Rechtsklicken Sie hier auf den Nvidia-Adapter und wählen Sie „Eigenschaften" an. Klicken Sie die Registerkarte „Erweitert" an, gehen Sie anschließend auf den Eintrag „Checksum Offload" und deaktivieren Sie diesen. Bestätigen Sie die Auswahl mit „OK". Jetzt sollten die Verbindungsprobleme nicht mehr auftreten.

3. NEUE TREIBER AUFSPIELEN
Via Hyperion 4.55

Können Sie mir bitte sagen, welchen Chipsatztreiber ich für mein Mainboard verwenden soll? Ich besitze das Asus A7V333 mit KT333-Chipsatz. Unterstützt der Via Hyperion 4.55 meine Platine oder ist sie zu alt?

DR. MOEBIUS

PC Games: Die Hyperion-Treiber unterstützen alle Via-Mainboards, also auch die älteren Hauptplatinen mit KT133-, KT266(A)- oder KT333-Chipsatz. Das Gleiche gilt für Nvidias (Unified Driver Package) oder Intels (Chipset Software Installation Utility) Treiberpakete. Hier werden nahezu alle alten Mainboards von der Athlon-XP- beziehungsweise Pentium-III-Generation an unterstützt.

4. INSTALLATION BRICHT AB
Intel Application Accelerator

Ich habe mal gelesen, dass man auf Intel-Mainboards neben den Intel-Chipsatztreibern auch den Intel Application Accelerator installieren soll. Auf meinem alten Mainboard (Gigabyte 8IRXP) hat das gut funktioniert. Jetzt habe ich mir aber das Asus P4P800 Deluxe mit i865PE-Chipsatz gekauft und der Treiber lässt sich nicht aufspielen. Mache ich was falsch?

F. BECKER

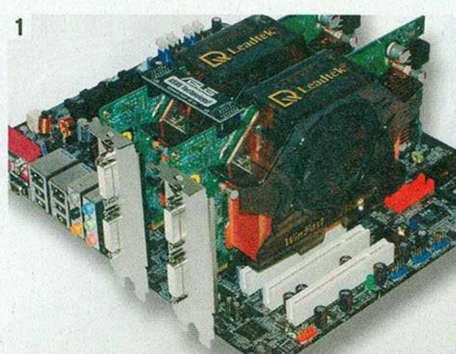
PC Games: Früher ließ sich der Intel Application Accelerator auf allen Mainboards mit Intel-Chipsatz installieren. Mittlerweile brauchen Sie den Treiber jedoch nur noch für Intel-Hauptplatinen, die Intel-RAID bieten. Wenn der Treiber also bei der Installation eine Fehlermeldung anzeigt, hat Ihr Mainboard dieses Feature nicht und dieser Treiber wird nicht benötigt.

5. PASST DIE GRAFIKKARTE?
Gainward 6800 GT GS, Abit AV8

Ich wollte mir die Karte Gainward 6800 GT GS und das Sockel-939-Mainboard Abit AV8 kaufen. Ich habe aber in einem Forum gelesen, dass der Kühler auf der Platine nicht passt.

KLAUS BUNGE

1



SLI-SYSTEME Derzeit mangelt es bei der Verfügbarkeit SLI-fähiger Mainboards.

2



WOW Mit Nforce-Mainboards kann es bei World of Warcraft zu Disconnects oder Einlog-Problemen kommen.

3

VIA Hyperion 4in1 drivers

VIA Hyperion drivers are suitable for any VIA chipset and all Microsoft Windows 32 bi
Operating Systems. Please read the information about all VIA chipset driver choices,
however, so that you chose the drivers that can best be recommended for your syst

VIA Hyperion 4in1 drivers are suitable for ANY VIA chipset - but they are particularly
recommended for KT4## series, P4X4## series and newer, for example:

K7 chipsets: KT400, KT400A, KT600, KT880, KM400, KN400

K8 chipsets: K8T800, K8T800Pro, K8M800, K8T890, K8T890Pro

P4 chipsets: P4X400, P4X400A, PT800, PT880, PM800, PM880, PT894

VIA Hyperion 4 in 1 Driver (Click image to begin download) | Version - 455vp1 | 25 November 2004 | ReadMe Note

UNTERSTÜTZUNG Vias aktuelle Hyperion-Treiber unterstützen alle Via-Mainboards.

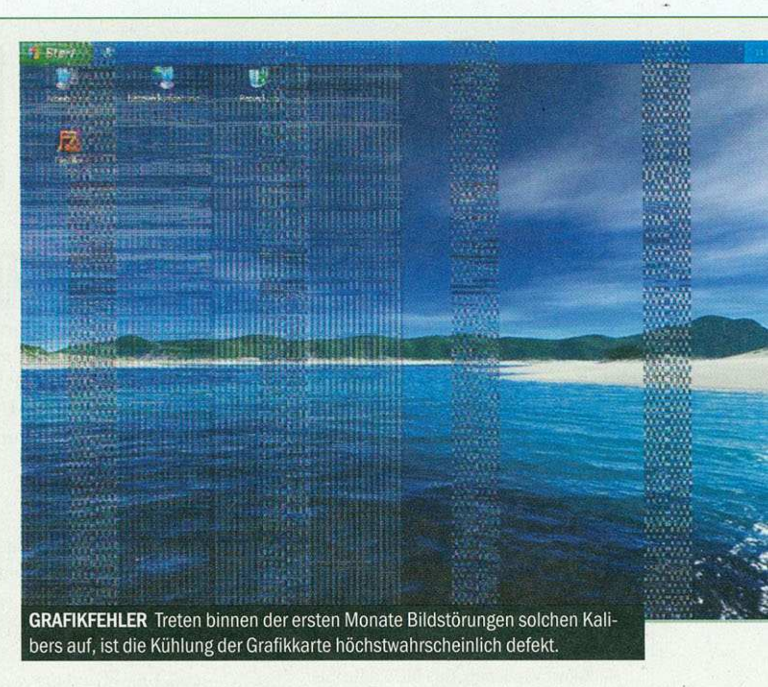
Problem des Monats

Grafikkarte erzeugt Bildfehler

Ich habe seit etwa drei Monaten eine Ati Radeon 9800 Pro in meinem Rechner und seit einiger Zeit treten Bildfehler auf. Erst waren es nur leichte Bildstörungen, mittlerweile kann man kaum noch etwas auf dem Monitor erkennen. Ein Freund von mir hat mit seiner Radeon 9700 Pro das gleiche Problem. Wir haben unsere Karten auch nicht übertaktet. Da es sich beide Male um Ati-Karten handelt, vermute ich ein generelles Problem dieses Herstellers. Ist Ihnen etwas bekannt?

SVEN BRINKMANN

Von einem generellen Ati-Problem haben wir weder etwas gehört noch selbst bemerkt. Aktuelle Grafikkarten erzeugen jedoch eine enorme Hitze. So kommt es schnell zu einer Überlastung und damit zu Grafikfehlern. Schauen Sie als Erstes nach, ob sich der Lüfter des VGA-Kühlers noch dreht. In vielen Fällen ist die Lebenszeit der kleinen Hochleistungslüfter nur sehr begrenzt, und da sie im Vergleich zum CPU-Kühler nur eine geringe Lautstärke entwickeln, fällt der Ausfall akustisch kaum auf. Eine zweite Möglichkeit ist, dass sich der Kühlkörper des VGA-Kühlers gelockert hat und nicht mehr plan auf dem Grafikchip aufliegt. In beiden Fällen sollten Sie die Grafikkarten beim Händler reklamieren. Berufen Sie sich bis sechs Monate nach dem Kauf auf die gesetzliche Gewährleistung und danach auf die Garantie. Die meisten Grafikkartenhersteller geben auf ihre 3D-Boliden 24 Monate Garantie.



GRAFIKFEHLER Treten binnen der ersten Monate Bildstörungen solchen Kalibers auf, ist die Kühlung der Grafikkarte höchstwahrscheinlich defekt.

Redakteur: Die Gainward 6800 GT GS kann auf dem Abit AV8 defintiv nicht verbaut werden, da sich auf dem Mainboard zwei Kondensatoren zu nahe am AGP-Steckplatz befinden und mit dem Kühlkörper der Grafikkarte ins Gehege kommen. Greifen Sie besser auf eine Geforce 6800 GT von Asus oder MSI zurück.

6. MAINBOARD GESUCHT
Nforce3 Ultra von Asus

Wird Asus noch ein Sockel-939-Mainboard (für Athlon 64) veröffentlichen, das mit dem Chipsatz Nforce3 Ultra ausgestattet ist? Andere Hersteller wie MSI führen solche Platinen, ich will Asus aber treu bleiben. Ein Nforce4-Mainboard kommt für mich nicht infrage, da ich meine AGP-Grafikkarte weiter einsetzen will.

PAUL ZEMLICKA

PC Games: Wir haben bei Asus nachgefragt. Laut Pressesprecher Holger Schmidt wird Asus kein Nforce3-Ultra-Mainboard mehr veröffentlichen. Sie müssen demnach auf einen anderen Hersteller wie MSI oder Epox ausweichen.

7. SPIELER-NOTEBOOK
Targa Companion 811E

Ich möchte mir gern ein Targa-Notebook kaufen und das Companion 811E scheint das richtige zu sein. Allerdings frage ich mich, ob es auch spieletauglich ist. Es ist mit der Grafiklösung Ati Radeon X700 Mobile 64 MByte DDR-SDRAM ausgestattet. Laufen damit Titel wie Half-Life 2, Spellforce oder Counter-Strike Source flüssig? Wie gut ist die Grafikleistung verglichen mit der Ati Mobility Radeon 9700 (128 MByte DDR-SDRAM)?

THILO HARTMANN

PC Games: Die Radeon X700 Mobile ist schneller, obwohl sie nur halb so viel Grafikkartenspeicher hat. Aktuelle High-End-Titel wie **Half-Life 2** oder **Doom 3** lassen sich damit ohne Kantenglättung flüssig spielen. Ältere Spiele wie **Spellforce** oder auch **CS Source** laufen damit jedoch auch mit Qualitätseinstellungen.

8. DDR2 FÜR ATHLON 64?
Arbeitsspeicher

Ich will mir demnächst einen Athlon-64-Rechner kaufen und dabei auf möglichst zukunftssichere Hardware setzen. Welches Mainboard muss ich denn nehmen, um auch DDR2-Speicher nutzen zu können? DDR1-RAM soll ja im Laufe des Jahres abgelöst werden.

TIMO KNEUL

PC Games: DDR2-Speicher wird derzeit noch nicht vom Athlon 64 unterstützt und kann daher nur auf einigen Intel-Rechnern (Sockel 775) eingesetzt werden. DDR1 wird in diesem Jahr auch nicht von der Bildfläche verschwinden. Zudem bietet DDR2-Speicher gegenüber DDR1-RAM noch keinen Leistungsvorteil.

9. GUTER SOCKEL-A-KÜHLER
Thermalright ALX-800

Ich habe mir einen neuen Prozessor gekauft, und zwar den AMD Athlon XP 2800+ in der Boxed-Version. Allerdings ist der im Lieferumfang enthaltene CPU-Kühler viel zu laut. Können Sie mir einen Sockel-A-Kühler empfehlen, der zum einen eine gute Kühlleistung hat und zum anderen leise ist?

SVEN JÖRN WALLIS

PC Games: Wir empfehlen Ihnen den Thermalright ALX-800 für etwa 23 Euro. Allerdings ist dies nur der Kühlkörper. Sie müssen sich noch einen Lüfter mit 80 mm Durchmesser für etwa fünf Euro dazukaufen. Der Lüfter wird einfach auf dem Kühlkörper festgeklemmt. Beides bekommen Sie beispielsweise beim Online-Versender www.pc-icebox.de.

10. LEISTUNGSVERGLEICH
Radeon 9800 XT

Ich habe mir im März vergangenen Jahres einen Dell-PC mit einer Ati Radeon 9800 XT gekauft. Damals war das noch eine der besten Grafik-

8



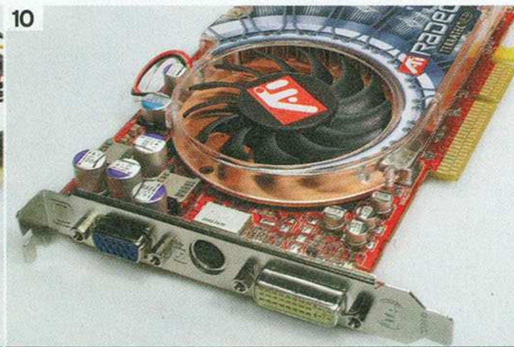
DDR2 Derzeit sieht AMD noch keine Notwendigkeit, dass der Athlon 64 DDR2 unterstützt.

9



KÜHLER Der Thermalright ALX-800 kühlt mit einem guten 80mm-Lüfter Ihren Athlon XP effektiv und leise.

10



VERGLEICH Die Ex-High-End-Karte Radeon 9800 XT liegt etwa auf dem Leistungsniveau einer Radeon X700 Pro.

karten der Welt. Seit der Veröffentlichung der neuen PCI-Express-Grafikkarten stelle ich mir die Frage, mit welchem Modell meine 9800 XT vergleichbar wäre.

FELIX BÜSTGENS

PC Games: Die Radeon 9800 XT ist am besten mit der neuen Radeon X700 Pro vergleichbar. Die PCI-Express-Karte verfügt ebenfalls über acht Pixel-Shader-Einheiten und einen ähnlichen Chiptakt (425 MHz gegenüber 412 MHz bei der 9800 XT). Große Unterschiede gibt es jedoch beim Speicher: Während Ihre AGP-Karte mit 256 MByte Grafik-RAM, 256-Bit-Anbindung und 365 MHz DDR-Takt arbeitet, wird der 128 MByte große Speicher der X700 Pro lediglich mit 128 Bit angebunden, dafür jedoch mit 430 MHz DDR getaktet. Somit liegt die Radeon 9800 XT sogar noch etwas über dem aktuellen Mittelklasse-Niveau von PCI Express. Auch für Top-Spiele wie **Far Cry (dt.)** und **Half-Life 2** ist Ihre Karte somit bestens gerüstet.

11. IST DUAL-CHANNEL AKTIV?
Sisoft Sandra 2004

Ich habe mir das Mainboard Asus A8N-SLI mit einem Athlon 64 3500+ (Winchester-Kern, Sockel 939) und zwei 512-MByte-Speichermodulen von Kingston gekauft. Wie sehe ich, ob der Speicher im Dual-Channel-Modus läuft?

STEFAN WOLLNER

PC Games: Ob Ihr DDR400-Speicher im Dual-Channel läuft, lässt sich am besten mit einem Speicher-Benchmark testen. Benutzen Sie den Memory-Bandwidth-Test von Sisoft Sandra 2004, den Sie auf www.sisoftware.net bekommen. Liegt die Datentransferrate bei 4,5 bis 5 GByte/s, dann ist Dual-Channel aktiv. Bei manchen Mainboards wird Dual-Channel auch im POST-Screen angezeigt. Dort steht meist etwas von 128 Bit (Dual-Channel) – oder eben 64 Bit (Single-Channel).

12. DREI MONITORE
Matrox Parhelia 512

Ich spiele hauptsächlich Flugsimulationen wie zum Beispiel X-Plane. Diese Spiele überzeugen weniger durch grafische Raffinesse, sondern durch Realismus. Demnächst möchte ich mir ein PC-System mit drei Monitoren aufbauen, um virtuelle Flüge besser genießen zu können. Anscheinend gibt es aber nur eine Grafikkarte, die so etwas ermöglicht, und zwar die Matrox Parhelia 512. Nun habe ich verschiedene Tests gelesen, in denen die Karte bei den Spiele-Benchmarks gar nicht so gut abschneidet. Was halten Sie davon? Ist sie wirklich schlecht? Sie scheint ja gerade so langsam wie eine alte Geforce4 MX-440 zu sein! Gibt es eine Alternative mit Nvidia- oder Radeon-Chip? Besten Dank für Ihre Hilfe!

E. FOURCHAULT

PC Games: Für aktuelle Spiele wie **Doom 3**, **Far Cry (dt.)** oder **Half-Life 2** ist die Matrox Parhelia 512 sicherlich ungeeignet. Doch wenn der von Ihnen erwähnte Flugsimulator eher sparsame Hardware-Anforderungen stellt, ist die Karte für Sie die richtige Wahl. Ati und Nvidia bieten derzeit keine Alternativen.

13. HARDWARE-UMTAUSCH
Gesetzliche Gewährleistung

Ich habe mir bei einem Online-Versender einen neuen Rechner in Einzelkomponenten gekauft und dann selbst zusammengebaut. Beim ersten Einschalten wollte der PC jedoch nicht starten. Einen Montagefehler kann ich weitgehend ausschließen, da ich schon einige Erfahrungen in Sachen Computerbastelei habe. Nun habe ich die Kernkomponenten beim Händler eingeschickt und der antwortete mir darauf, dass einer der Speichersteckplätze auf dem Mainboard beschädigt sei. Ich hätte den Schaden also selbst zu verantworten. Ich habe diesen Steckplatz aber gar nicht benutzt.

VOLKER MASUCH

PC Games: Der Händler muss Ihnen bis sechs Monate nach dem Kauf nachweisen, dass der Defekt durch Sie eingetreten ist und nicht bereits beim Kauf bestand. Kann er das nicht, muss er das Mainboard entweder reparieren (was wahrscheinlich nicht geht), austauschen oder den Kaufpreis erstatten.



Aufrüst-Fallen vermeiden

Eigentlich sollte jede Grafikkarte in jedes Mainboard passen – doch in der Praxis klappt das immer seltener. PC Games hat knapp 700 Kombinationen getestet.

Grafikkarte einbauen, anschließen, fertig – das klappt in der Praxis nicht immer auf Anhieb. Ob Bauteile auf dem Mainboard, fehlende oder falsche Stromstecker – was schief gehen kann, geht leider allzu oft schief. PC Games hat die am weitesten verbreiteten Probleme untersucht und mögliche Lösungen zusammengestellt.

Grafikkarten-Ärger (1)

Wenn die Grafikkarte mit Bauteilen auf dem Mainboard kollidiert, liegt das fast immer an sperrigen Kühlkörpern – betroffen sind auch aktuelle Modelle wie die Gainward Powerpack Ultra/2400 Golden Sample sowie sämtliche Grafikkarten, die nachträglich mit einer Zalman-Passivkühlkonstruktion ausgerüstet wurden (ZM80A/C-HP). Kritisch ist in seltenen Fällen auch der beliebte VGA-Silencer. Dieser kollidiert auf manchen Mainboards mit dem Kühlblock, wenn ein Zalman-CNPS7000-Kühler eingesetzt wird. Solche Probleme lassen sich in der Regel nicht beheben – Sie sollten die Hardware dann am besten umtauschen. Kontaktieren Sie vorher nach Möglichkeit den Support Ihres Mainboard-Herstellers. Oft gibt es stille Umtauschaktionen, die nur nachfragenden Kunden angeboten und nicht auf der Webseite publik gemacht werden.

Grafikkarten-Ärger (2)

Intel produziert nicht nur Prozessoren, sondern auch eigene Mainboards. Die sind zwar solide, haben aber seit der ersten Generation eine ärgerliche Designmacke: Der Abstand zwischen Northbridge-Kühler und AGP- bzw. PCI-Express-Slot beträgt bei den meisten Platinen nur einen halben Zentimeter. Bauteile auf der Grafikkarte können dann verhindern, dass die Karte vollständig in den Steckplatz rutscht (siehe Bild rechts). Lösung: Ersetzen Sie den Northbridge-Kühler – Kühlerhersteller wie Revoltec (www.revoltec.de) bieten Ersatzkühler an, die zum Teil wesentlich flacher sind und dann nicht mehr an den Grafikkarten-Bauteilen anstoßen.

Grafikkarten-Ärger (3)

Manchmal bereitet auch die Länge der Grafikkarte Probleme. Besonders lange Karten (länger als 20 Zentimeter) können bei einigen Mainboards IDE- oder Floppyanschlüsse blockieren. Einziger Ausweg: Sie müssen auf einen anderen Laufwerksanschluss ausweichen – die meisten aktuellen Boards haben mindestens vier Laufwerksanschlüsse.

Grafikkarten: Stromstecker

Einige Grafikkarten der aktuellen PCI-Express-Generation

Was ist?

SLI
Scalable Link Interface. Technik von Nvidia zum Parallelbetrieb mehrerer Grafikkarten.

RAID
System, mit dem mehrere Festplatten zusammengeschlossen werden können

Controller
Steuerchip, der Daten-Ein- und Ausgaben auf einer Datenleitung koordiniert

SATA
Serial ATA, neuer Festplattenstandard, der unter anderem NCQ unterstützt

benötigen einen sechspoligen Stromstecker, der eine oder zwei 12-Volt- sowie Masse-Leitungen enthält. Älteren Netzteilen fehlt dieser Stecker, sodass die meisten Grafikkartenhersteller ihren Karten spezielle Adapter beilegen. Doch Vorsicht: Die Adapter unterscheiden sich von Hersteller zu Hersteller und sollten daher nicht getauscht werden (Ebay-Auktionen!). Ohne den Zusatzstecker starten Ati-Karten nicht. Nvidia-Karten stürzen im 3D-Modus ab, Windows wird aber immerhin geladen.

Grafikkarten und Mini-PCs

Vernichtend fielen die Kompatibilitätstests bei den so genannten Mini-PCs aus: Nur wenige aktuelle Grafikkarten passen. Alle Modelle, die neben dem AGP- auch einen PCI-Steckplatz belegen (Design mit zwei verbundenen Slotblechen) lassen sich bei gängigen Mini-PCs nicht einsetzen. Die Modelle, die sich einbauen lassen, haben dann ein weiteres Problem: Aufgrund der schlechten Belüftung überhitzen viele Grafikkarten, vor allem wenn sie in einem PC mit Pentium-4-Prozessor stecken.

Grafikkarten und SLI

Wer auf ein SLI-System setzt, sollte darauf achten, dass die Grafikkarten zueinander passen. Nicht jede Kombination ist ab Werk SLI-tauglich (siehe Tabelle). Zwar können widerspenstige Karten mit einem BIOS-Update SLI-tauglich gemacht werden – doch die Garantie geht dabei verloren. Bei einigen Mainboards sind die Abstände zwischen den beiden PCI-Express-Slots zudem so gering, dass sich einige Grafikkarten-Paare nicht einsetzen lassen – dann hilft nur der Umtausch.

Speicher-Probleme

Die meisten und ärgerlichsten Kompatibilitätsprobleme treten bei der Kombination Mainboard/Speicher auf. Oft funktioniert nicht einmal Markenspeicher auf Anhieb fehlerfrei. Besonders anfällig waren im Test Module von Twinmos, Kingston und Kreton. Bei den Mainboards hatte vor allem das Asus K8V Deluxe SE Probleme.

Sichere Anzeichen dafür, dass etwas mit dem Speicher nicht stimmt, sind unvermittelte Abstürze oder Neustarts, die bei allen Anwendungen gleichermaßen auftreten. Gelegentlich friert auch der Mauszeiger ein, der PC reagiert nicht mehr auf Eingaben. Die besten Maßnahmen, um die Abstürze zu beheben:

- Mainboard-BIOS aktualisieren
- Speicherlatenzen zurücknehmen
- Speichertakt auf DDR333-Niveau senken (166 MHz)
- Speichermodule entnehmen

Wenn der Rechner nach diesen Maßnahmen immer noch nicht stabil läuft, sollten Sie den Speicher oder das Mainboard umtauschen.

Mainboards

Ein Dauerbrenner unter den Kompatibilitätsproblemen sind klobige Kühler. Einige Kühler wie der Zalman CNPS7000B benötigen eine spezielle Metallplatte, die auf der Rückseite des Mainboards angebracht wird. Manche Boards werden bereits ab Werk mit einer solchen Platte ausgestattet – doch leider sind die Gewinde nicht kompatibel. Wenn Sie solch einen Kühler dennoch einsetzen möchten, sollten Sie die Originalplatte mit einem Haartrockner erhitzen; der Klebstoff weicht auf und Sie können die Platte entfernen (siehe folgende Seite). Der Zalman CNPS7000B benötigt aufgrund seiner runden Form außerdem viel Platz rund um den Sockel. Auf einigen Mainboards stören hier Kondensatoren. Mutige Anwender können versuchen, die Bauteile sanft zur Seite zu biegen. Eine Neigung von ungefähr zehn Grad vertragen die meisten Kondensatoren problemlos. Das sollte allerdings nur eine Notlösung sein. Sofern nicht ausdrücklich vom Mainboard-Hersteller erlaubt, geht nämlich die Garantie dabei verloren (Alternative: umtauschen).

Blockierte Stecker

Design-Fehler bei Mainboards haben noch eine weitere Auswirkung: Auf manchen Platinen sind die Serial-ATA- oder IDE-Anschlüsse derart ungünstig platziert, dass sie von einer normalen Grafikkarte überlagert werden. In Einzelfällen hilft es, den Kühler der Grafikkarte zu tauschen, oft müssen die Anschlüsse aber leer bleiben.

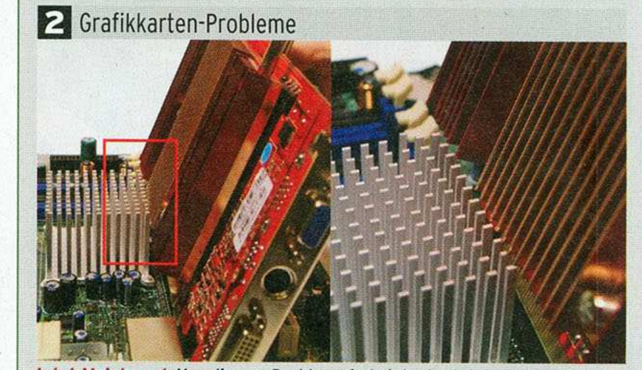
Kompatibilitätsprobleme

1 Grafikkarten-Probleme



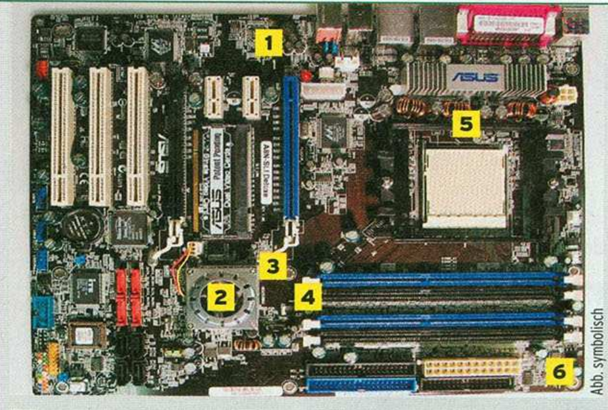
Mini-PC, Grafikkarte: Grafikkarten, die zwei PCI-Steckplätze benötigen, lassen sich in die meisten Mini-PCs nicht einbauen.

2 Grafikkarten-Probleme



Intel-Mainboard: Von diesem Problem sind viele der Intel-eigenen Platinen betroffen: Der Northbridge-Kühler liegt zu nahe am AGP-Slot.

Die Problemzonen bei Mainboards



1 Anschlüsse, Kondensatoren
Gelegentlich kollidieren Bauteile an dieser Stelle mit Kondensatoren oder Kühlern auf der Grafikkarte.

2 Northbridge-Kühler
Der Northbridge-Kühler sollte flach sein und nicht zu nahe am AGP/PCI-E-Steckplatz liegen.

3 Kondensatoren
Wenn hier hohe Kondensatoren verbaut sind, passen sperrige Grafikkarten nicht mehr.

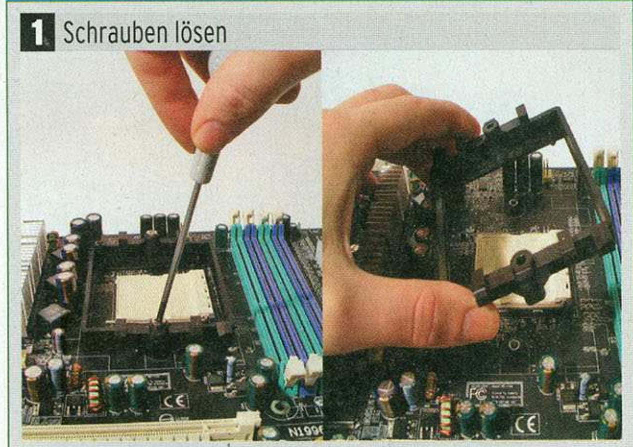
4 Speichersteckplätze
Nicht schlimm, aber ärgerlich: Manchmal muss die Grafikkarte ausgebaut werden, um den Speicher aufzurüsten.

5 Prozessorsockel
Nur noch bei wenigen meist runden Kühlern ein Problem: die Bauteile rund um den Prozessorsockel.

6 Bauteile
Große Bauteile können an diesem Ort mit dem Metallkäfig des Gehäuses kollidieren.

Anleitung: Zalman-Kühler einbauen

1 Schrauben lösen



Umbau (1): Lösen Sie zunächst die Schrauben und entfernen Sie anschließend den Kühlerrahmen.

2 Kühlerplatte erhitzen

Umbau (2): Erhitzen Sie die Kühlerplatte vorsichtig! Achten Sie darauf, dass die Bauteile auf dem Mainboard nicht zu heiß werden.

3 Kühlerplatte entfernen



Umbau (3): Nach ein paar Sekunden löst sich der Kleber und Sie können die Platte entfernen. Setzen Sie anschließend die neuen Gewinde ein.

4 Neuen Kühler befestigen



Umbau (4): Zum Schluss schrauben Sie die mitgelieferte Platte des Zalman-Kühlers am Mainboard fest.

Prozessorfrust

Mit jeder neuen Prozessorversion tauchen neue Kompatibilitätsprobleme auf. Bei aktuellen Mainboards reicht es in der Regel, das BIOS zu aktualisieren. Probleme mit Spannungswandlern – früher an der Tagesordnung – gibt es heute nur noch selten. Mainboards für Intels Sockel-775-Prozessoren werden ausnahmslos mit Spannungswandlern nach der VRM-Spezifikation 10.1 bestückt, die bis zu 119 Ampere vertragen – exakt so viel benötigen die Topmodelle mit 3,4 GHz Takt und mehr. Mit anderen Worten: Für die kommenden Zweikern-Prozessoren könnten neue Mainboards notwendig werden.

Aktuelle AMD-Mainboards mit dem Sockel 939 vertragen bis zu 90 Ampere, von denen zurzeit maximal 67 benötigt werden (Athlon 64 FX-55). Da bleibt noch etwas Luft, möglicherweise können auf diesen Boards auch Zweikern-Prozessoren eingesetzt werden. Bevor Sie den Prozessor aufrüsten, sollten Sie die bekannten Kompatibilitätslisten auf der Webseite des Mainboard-Herstellers zurate ziehen – auch wenn diese nicht immer vollständig sind.

Neue Netzteile

Die meisten aktuellen Netzteile werden mit einem 24-poligen ATX-Stecker an das Netzteil angeschlossen – doch ältere Mainboards haben nur einen 20-poligen Stecker. In diesem Fall helfen spezielle Netzteil-Adapter, die für knapp fünf Euro bei fast jedem Versandhändler zu haben sind. Die vier zusätzlichen Kabel führen +3,3, +5, +12 Volt und Masse. Umgekehrt ist es einfacher (Board 24 Pins, Netzteil 20 Pins): Die meisten Mainboards benötigen die zusätzlichen Kabel nicht und laufen auch mit älteren Netzteilen fehlerfrei – die vier zusätzlichen Anschlüsse bleiben dann einfach leer.

Netzteil-Reserven

Ein Netzteil für einen High-End-Rechner sollte mindestens 400 Watt leisten, genauer 25 Ampere auf der +3,3-, 30 Ampere auf der +5- und 16 Ampere auf der +12-Volt-Leitung. Ein Gerät dieser Klasse reicht dann auch für den SLI-Betrieb – in Einzelfällen genügt sogar ein 300-Watt-Netzteil für SLI (siehe Tabelle).

Netzteil testen

Wenn der Rechner bei Spielen abstürzt und unvermittelt neu startet, ist das Netzteil wahrscheinlich zu leistungsschwach. Weiteres Symptom: Der PC schaltet sich wenige Sekunden nach dem Einschalten wieder ab. Eine gute Belastungsprobe ist das Spiel **Doom 3**. Nach unseren Erfahrungen benötigt der Rechner dabei rund zehn Prozent mehr Leistung als bei **Unreal Tournament 2004 (dt.)**. Wenn das Netzteil diesen Härtetest übersteht, wird es mit großer Wahrscheinlichkeit auch bei allen anderen Spielen klaglos seinen Dienst verrichten.

Serial-ATA-Anschlüsse

Wer Geräte mit Serial-ATA-Anschluss einsetzen möchte, braucht entweder ein Netzteil, das die passenden Stecker bietet, oder einen Stromadapter, der vielen aktuellen Mainboards beiliegt. Falls nicht, können Sie den Adapter bei jedem gut sortierten Händler kaufen.

Netzteile bei Dell-PCs

Vorsicht bei Dell-Rechnern: Einige PCs werden mit leicht veränderten Netzteil- und Mainboard-Anschlüssen ausgeliefert. Wird dann ein normales Netzteil angeschlossen, können Mainboard und Netzteil durchbrennen. Sie erkennen die veränderten Netzteile an der fehlenden grünen Leitung (Pin 16). Unser Rat: Tauschen Sie bei betroffenen Rechnern immer Mainboard und Netzteil gemeinsam.

Sonstige Probleme

Ein Problem der kuriosen Art betrifft Besitzer des MSI-Boards K8N Diamond: Der eingebaute Soundchip funktioniert nicht richtig, wenn ein streng nach Standard gebautes Netzteil eingesetzt wird. Dieses besitzt normalerweise keine 5-Volt-Leitung mehr, die aber von dem Soundchip benötigt wird. MSI hat das Problem mittlerweile behoben und liefert die betroffenen Mainboards in einer neuen Version aus. Details finden Sie unter dem WEBCODE 236T (www.diamondclub.msi.com.tw/eng/forum/viewthread.php?tid=36&fpage=1). (cg)

Hardware passt nicht

Ob Sie inkompatible Hardware umtauschen können, hängt davon ab, wo Sie diese gekauft haben. Beim Kauf über das Internet gewährt der Gesetzgeber zwei Wochen Rückgabefrist - in dieser Zeit dürfen Sie die Hardware ohne Angabe von Gründen an den Händler zurückschicken. Voraussetzung ist lediglich, dass die Hardware beim Einbau nicht beschädigt wurde.

Wenn Sie die Hardware beim lokalen PC-Händler oder einem Elektronikmarkt gekauft haben, haben Sie keinen Anspruch auf Umtausch - es sei denn, der Händler hat Ihnen die Kompatibilität ausdrücklich zugesichert. Lassen Sie daher am besten schon beim Kauf eine entsprechende Klausel auf der Rechnung eintragen.

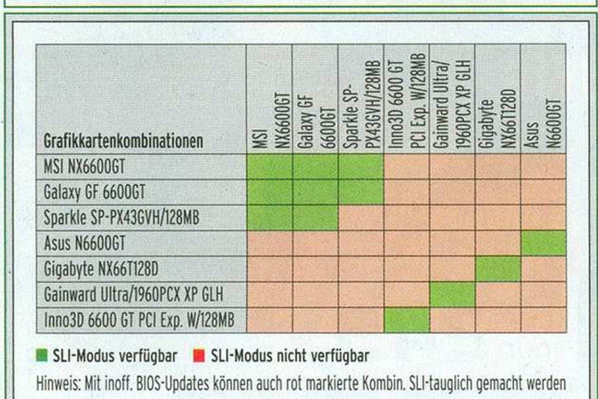
Bei Käufen über Ebay gilt das Widerrufsrecht ebenfalls, wenn der Verkäufer ein gewerblicher Händler ist. Bei Auktionen von Privatpersonen gilt das Widerrufsrecht dagegen nicht.

Kompatibilität: SLI und Spiele

Spiel	SLI	Spiel	SLI	Spiel	SLI
Age of Mythology		Painkiller (dt.)		Joint Operations: Typhoon Rising	
Aquanox 2		Serious Sam: The Second Encounter		Madden 2005	
Battlefield 1942		Spellforce		MS Flight Simulator 2004	
Battlefield Vietnam		Unreal 2		Need for Speed: Underground 2	
Chronicles of Riddick		Unreal Tournament 2004 (dt.)		NHL 2005	
Colin McRae Rally 4		Warhammer 40k		Prince of Persia: Sands of Time	
Doom 3		X2: The Threat		Rome Total War	
Far Cry (dt.)		Medal of Honor: Allied Assault		Silent Storm	
Half-Life 2		Sims 2		Soldiers: Heroes of WWII	
Halo		Wolfenstein: Enemy Territory (dt.)		Splinter Cell	
Jedi Academy		Call of Duty (dt.)		Star Wars: Battlefront	
Jedi Knight 2		Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis		Thief: Deadly Shadows	
Knights of the Old Republic		Dungeon Siege		Vampire: The Masquerade Bloodlines	
Max Payne 2		Hitman: Contracts		World of Warcraft	

■ SLI wird offiziell unterstützt (große Leistungsvorteile) ■ SLI wird (bisher) nicht offiziell unterstützt
■ SLI wird offiziell unterstützt (bringt aber nur in hoher Auflösung und mit extremen Qualitätseinstellungen Leistungsvorteile)

2x Geforce 6600 GT kombiniert



Grafikkartenkombinationen	MSI NX6600GT	Galaxy GF 6600GT	Sparkle SP-PX43GVH/128MB	Inno3D 6600 GT PCI Exp. W/128MB	Gainward Ultra/1960PCX XP GLH	Gigabyte NX66T128D	Asus N6600GT
MSI NX6600GT							
Galaxy GF 6600GT							
Sparkle SP-PX43GVH/128MB							
Asus N6600GT							
Gigabyte NX66T128D							
Gainward Ultra/1960PCX XP GLH							
Inno3D 6600 GT PCI Exp. W/128MB							

■ SLI-Modus verfügbar ■ SLI-Modus nicht verfügbar

Hinweis: Mit inoff. BIOS-Updates können auch rot markierte Kombin. SLI-tauglich gemacht werden

Netzteilkompatibilität

Netzteil	Gesamtleistung	Ampere auf +12V	Geforce 6600 GT SLI	Geforce 6800 GT SLI
Antec Neopower 480	480 Watt	18 A/15 A*		
Antec Truepower True 550P	550 Watt	24 A		
Be Quiet BQT P5-470W-S1.3	470 Watt	29 A		
Coba Ultra Silence AP-400X	370,5 Watt	18 A		
Enermax EG425AX-VE(G)	420 Watt	15 A/14 A*		
Qtechnology QT-02400 G	400 Watt	18 A		Spielabsturz
Raidmax ATX12V Power	500 Watt	17 A		
Sharkoon Silentstorm SHA430-9A	480 Watt	18 A/18 A*		
Silverstone SST-ST52F	520 Watt	16 A/15 A*		
Coba PS-300S	300 Watt	12 A		PC startet nicht

■ Kombination lief problemlos in der Praxis ■ Kombination machte Probleme in der Praxis

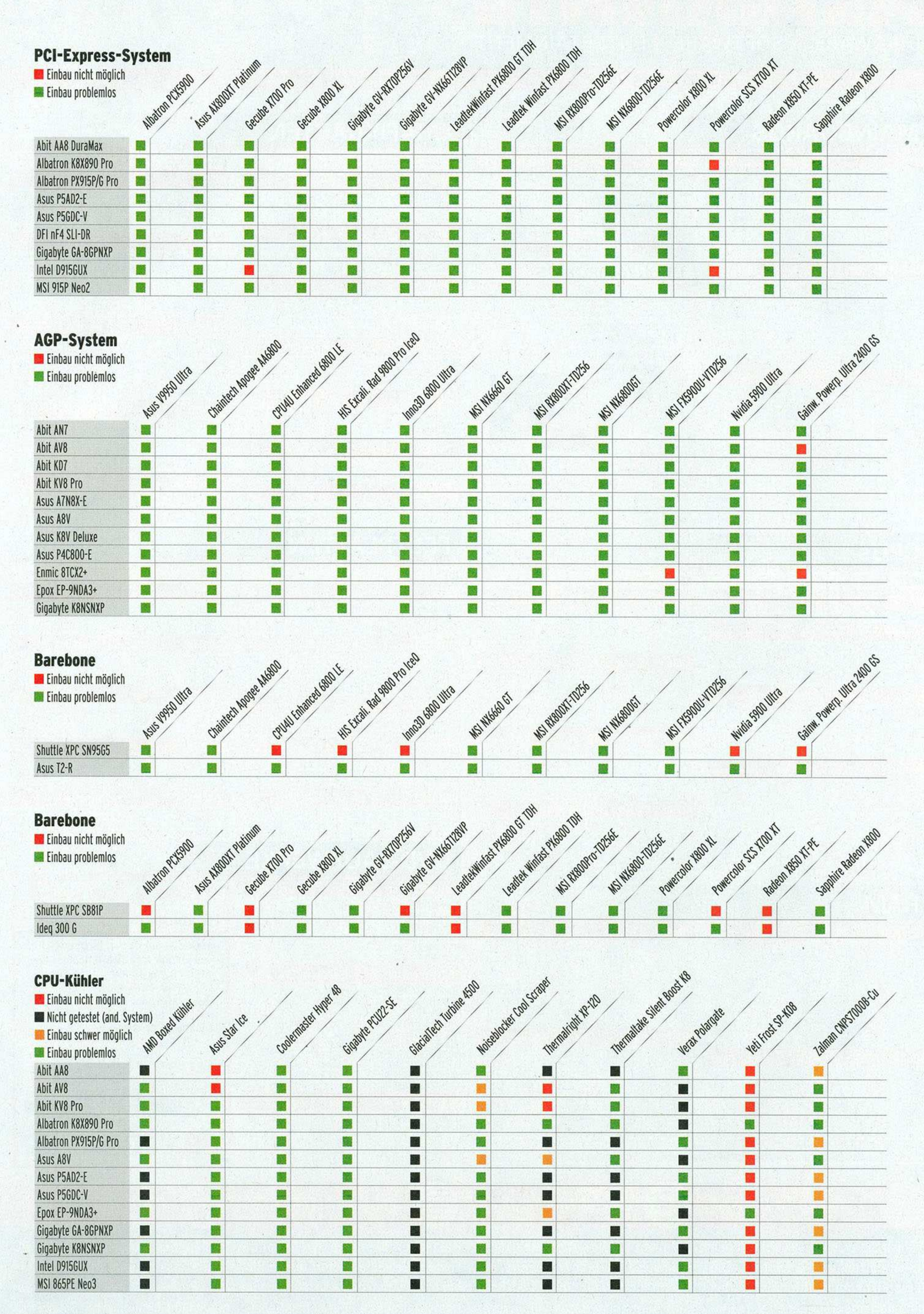
Netzteilkompatibilität

DDR-Speicher

Mainboard BIOS/Platinenrev.	MSI K8N Diam.-54G 1/1.019	Asus P4C800-E Del. 1019/1.02	Abit AN7 1.8/1.0	Asus K8V Del. SE 1009/1.12	MSI K8N Neo Plat. Ed. 1/1.50	MSI KT6 Delta 2/5.70	Asus A7N8X 1.04/1008
Corsair CMX512 3200XL	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-6	CL2-2-2-5
Corsair Twinx1024-4000PRO	CL3-4-4-7	CL3-4-4-7	CL3-4-4-7	CL3-4-4-7	CL3-4-4-7	CL3-4-4-7	CL3-4-4-7
Corsair VS512MB400	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-6	CL2.5-3-3-8	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-3-6	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8
G.Skill F1-3200PHU2-1GBLA	CL2-3-3-6	CL2,5-3-3-8	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6
GEIL PC3200 Value Series	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-3-6	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8
GEIL PC3200 Ultra DC	CL2-4-4-8	CL2-4-4-8	CL2-4-4-8	CL2-4-3-6	CL2-4-4-8	CL2-4-4-8	CL2-4-4-8
Infineon HYS64D64320GU-5-C	CL3-4-4-8	CL3-3-3-8	CL3-3-3-8	CL2,5-3-3-6	CL3-3-3-8	CL3-3-3-8	CL3-3-3-8
Kingston KHX3200UL/512	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-6	CL2-2-2-5
Kingston KVR400X64C3AK2/1G	CL3-3-3-8	CL3-3-3-8	-	-	CL3-3-3-8	CL3-3-3-8	CL3-3-3-8
Kreton T-Rex 3500 DDR433	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2-4-4-8	CL2,5-4-3-6	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	-
Kreton T-Rex 3700 DDR466	CL3-4-4-8	CL3-4-4-8	CL3-4-4-8	CL2,5-4-3-6	CL3-4-4-8	CL3-4-4-8	CL3-4-4-8
Kreton VT 512MB DDR400MHz	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-3-6	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8
OC-Wear PC3200 TCCD Series	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6
OCZ PC3200 Performance Series	CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-6
OCZ Platinum Rev 2	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-6	CL2-2-2-5
PQI 3200-1024DBU	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-6	CL2-2-2-5
Take MS DDR400	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8
Twinmos Twister Pro	CL2-2-2-5	CL2,5-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	CL2-2-2-6	CL2-2-2-5
Twinmos TwisterPC3200	CL2-3-3-8	CL2-3-3-8	CL2-3-3-8	CL2-3-3-6	-	-	CL2-3-3-8

■ Modul lief fehlerfrei mit SPD-Latenzen ■ Rechner läuft nicht stabil ■ Rechner startet nicht

Getestet wurde mit den im SPD-EEPROM gespeicherten Latenzen - der Speicher wurde also einfach eingebaut, der PC gestartet. Die Zahlen zeigen, welche SPD-Werte erkannt wurden und ob der PC stabil lief. Wo keine Latenzen angegeben sind, startete der Rechner nicht. In diesem Fall müssen Sie vorher (mit einem anderen Speichermodul) die Latenzen drosseln.



PCI-Express-System

■ Einbau nicht möglich (rot)
■ Einbau problemlos (grün)

	Albatron PCX5900	Asus AX800XT Platinum	Gecube X700 Pro	Gecube X800 XL	Gigabyte GV-RX70P256V	Gigabyte GV-NX66T128VP	LeadtekWinfast PX6800 GT TDH	Leadtek Winfast PX6800 TDH	MSI RX800Pro-TD256E	MSI NX6800-TD256E	Powercolor X800 XL	Powercolor SCS X700 XT	Radeon X850 XT-PE	Sapphire Radeon X800
Abit AA8 DuraMax	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Albatron K8X890 Pro	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	rot	grün	grün
Albatron PX915P/G Pro	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Asus P5AD2-E	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Asus P5GDC-V	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
DFI nF4 SLI-DR	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Gigabyte GA-8GPNXP	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Intel D915GUX	grün	grün	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	rot	grün	grün
MSI 915P Neo2	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

AGP-System

■ Einbau nicht möglich (rot)
■ Einbau problemlos (grün)

	Asus V9950 Ultra	Chaintech Apogee AA6800	CPU4U Enhanced 6800 LE	HIS Excali. Rad 9800 Pro IceQ	Inno3D 6800 Ultra	MSI NX6660 GT	MSI RX800XT-TD256	MSI NX6800GT	MSI FX5900U-VTD256	Nvidia 5900 Ultra	Gainw. Powerp. Ultra 2400 GS
Abit AN7	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Abit AV8	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	rot
Abit KD7	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Abit KV8 Pro	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Asus A7N8X-E	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Asus A8V	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Asus K8V Deluxe	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Asus P4C800-E	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Enmic 8TCX2+	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	rot	grün	rot
Epox EP-9NDA3+	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
Gigabyte K8NSNXP	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

Barebone

■ Einbau nicht möglich (rot)
■ Einbau problemlos (grün)

	Asus V9950 Ultra	Chaintech Apogee AA6800	CPU4U Enhanced 6800 LE	HIS Excali. Rad 9800 Pro IceQ	Inno3D 6800 Ultra	MSI NX6660 GT	MSI RX800XT-TD256	MSI NX6800GT	MSI FX5900U-VTD256	Nvidia 5900 Ultra	Gainw. Powerp. Ultra 2400 GS
Shuttle XPC SN95G5	grün	grün	rot	rot	rot	grün	grün	grün	grün	rot	rot
Asus T2-R	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

Barebone

■ Einbau nicht möglich (rot)
■ Einbau problemlos (grün)

	Albatron PCX5900	Asus AX800XT Platinum	Gecube X700 Pro	Gecube X800 XL	Gigabyte GV-RX70P256V	Gigabyte GV-NX66T128VP	LeadtekWinfast PX6800 GT TDH	Leadtek Winfast PX6800 TDH	MSI RX800Pro-TD256E	MSI NX6800-TD256E	Powercolor X800 XL	Powercolor SCS X700 XT	Radeon X850 XT-PE	Sapphire Radeon X800
Shuttle XPC SB81P	rot	grün	rot	grün	grün	rot	rot	grün	grün	grün	grün	rot	rot	grün
Ideq 300 G	grün	grün	rot	grün	grün	grün	rot	grün	grün	grün	grün	grün	rot	grün

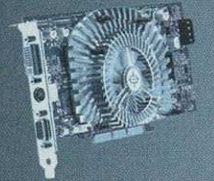
CPU-Kühler

■ Einbau nicht möglich (rot)
■ Nicht getestet (and. System) (schwarz)
■ Einbau schwer möglich (orange)
■ Einbau problemlos (grün)

	AMD Boxed Kühler	Asus Star Ice	Coolermaster Hyper 48	Gigabyte PCU22-SE	GlacialTech Turbine 4500	Noiseblocker Cool Scraper	Thermalright XP-120	Thermaltake Silent Boost K8	Verax Polargate	Yeti Frost SP-K08	Zalman CNPS7000B-Cu
Abit AA8	schwarz	rot	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	schwarz	grün	rot	orange
Abit AV8	grün	rot	grün	grün	schwarz	orange	rot	grün	schwarz	rot	grün
Abit KV8 Pro	grün	grün	grün	grün	schwarz	orange	rot	grün	schwarz	rot	grün
Albatron K8X890 Pro	grün	grün	grün	grün	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	grün	grün
Albatron PX915P/G Pro	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	schwarz	grün	rot	orange
Asus A8V	grün	grün	grün	grün	schwarz	orange	orange	grün	schwarz	rot	grün
Asus P5AD2-E	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	schwarz	grün	rot	orange
Asus P5GDC-V	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	schwarz	grün	rot	orange
Epox EP-9NDA3+	grün	grün	grün	grün	schwarz	grün	orange	grün	schwarz	grün	grün
Gigabyte GA-8GPNXP	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	schwarz	grün	rot	orange
Gigabyte K8NSNXP	grün	grün	grün	grün	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	rot	grün
Intel D915GUX	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	schwarz	grün	rot	orange
MSI 865PE Neo3	schwarz	grün	grün	grün	schwarz	grün	schwarz	schwarz	grün	rot	orange

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT









MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	84,-
K8V-X	S, GL, sA	754 / K8T800	D	69,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	114,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	159,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	94,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	89,-
P5GD1 Pro	S, GL, sA	775 / 915P	D	104,-
P5AD2-E Premium	S, GL, F, R	775 / 925XE	D2	239,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	94,-
K8NS	S, L, sA	754 / nF3-250	D	69,-
K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-Ultra	D	79,-
K8NF-9	S, GL, sA	939 / nForce4	D	99,-
K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	129,-
K8NXP SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	189,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	72,-
8IP775-G	S, GL	775 / 865P	D	69,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	59,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D	99,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	84,-
K8N Neo2-FX	S, GL, sA	939 / nF3-250	D	89,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	129,-
K8N Platinum SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	169,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	149,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC / PLE133T	S+	57,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	82,-

VIA		Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	104,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	154,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	/ CLE266	D	194,-

GAINWARD PCIe-Grafikkarte

Ultra/2400PCX GS

- „Golden Sample"
- NVIDIA® GeForce 6800GT
- 256 MB GDDR3-RAM
- 400 MHz Chiptakt
- 1.100 MHz Speichertakt
- 2x VGA & 2x DVI
- TV-Out
- PCIe x16
- retail



479,- GAINWARD www.gainward.com

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz		400	128	74,-	77,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
330	2,66	533	256		84,-
335	2,80	533	256	88,-	94,-
345	3,06	533	256		124,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,80 GHz	Northwood	800	512	174,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	174,-	179,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-
3,20 GHz	Northwood	800	512		239,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530J	3,00	800	1.024		184,-
540J	3,20	800	1.024		234,-
550	3,40	800	1.024		289,-
560J	3,60	800	1.024		399,-
570J	3,80	800	1.024		649,-
640	3,20	800	2.048		279,-
650	3,40	800	2.048		379,-
660	3,60	800	2.048		599,-
Extreme	3,46	1.066	2.048		949,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+		1,66	333	256	58,-	64,-
2500+		1,75	333	256	64,-	72,-
2600+		1,83	333	256	69,-	79,-
2800+		2,00	333	256	83,-	94,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred A	2,16	333	256	89,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		99,-
3000+	Barton	2,16	333	512		119,-
3000+	Barton	2,10	400	512	124,-	
3200+	Barton	2,20	400	512		139,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	114,-	124,-
3000+	Newcastle	2,00	800	512	129,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	169,-	184,-
3400+	Newcastle	2,40	800	512	194,-	219,-
3700+	Clawhammer	2,40	800	1.024		329,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512	129,-	154,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		194,-
3500+	Winchester	2,20	1.000	512		279,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		399,-
4000+	Clawhammer	2,40	1.000	1.024		599,-
FX-55	Clawhammer	2,60	1.000	1.024		849,-

RAM

Tagespreise!

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	64,-	59,-
DDR	512 MB	400-233	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-222	134,-	129,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	114,-	
DDR	1,0 GB	400-233	179,-	
DDR	1,0 GB	400-222	264,-	
DDR2	512 MB	533-444	89,-	84,-
DDR2	512 MB	667-444	124,-	119,-
DDR2	1,0 GB	533-444	164,-	174,-
DDR2	1,0 GB	667-444	234,-	254,-

CORSAIR XMS		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-233	114,-	104,-
DDR	512 MB	400-222	144,-	139,-
DDR	1,0 GB	400-233	204,-	274,-
DDR	1,0 GB	400-222	269,-	
DDR2	512 MB	667-444	154,-	149,-
DDR2	1,0 GB	667-444	289,-	279,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	99,-	89,-
DDR	512 MB	400-222	109,-	99,-
DDR	1,0 GB	400-232	174,-	
DDR	1,0 GB	400-222	194,-	
DDR2	512 MB	533-333	144,-	139,-
DDR2	512 MB	667-444	149,-	144,-
DDR2	1,0 GB	533-333	274,-	
DDR2	1,0 GB	667-444	284,-	

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-225		139,-
DDR	512 MB	500-CL2-228		129,-
DDR	1,0 GB	400-CL2-225	289,-	
DDR	1,0 GB	500-CL2-228	269,-	
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412	169,-	
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412		199,-
DDR2	512 MB	667-CL4-4412	134,-	
DDR2	512 MB	667-CL4-4412		119,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	299,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600-TD Lite retail	PCIe	128-DD / GF 6600	119,-
NX6600GT-TD Lite retail	PCIe	128-DD / GF 6600GT	189,-
NX6600GT-VTD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-

GAINWARD		MB / Chip	€
Ultra/1960PCX	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
Ultra/2600PCX	PCIe	256-D3 / GF 6800U	649,-
Ultra/1960 XP GS	AGP	128-D3 / GF 6600GT	229,-
Ultra/2400 GS GLH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP-AG43DH +HDTV	AGP	256-DD / GF 6600	144,-
SP-AG43GDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	179,-
SP-AG40GPT	AGP	256-D3 / GF 6800GT	369,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	179,-
NX68T256DB	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	399,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	289,-

AOPEN		MB / Chip	€
6600GT-DV +HDTV	AGP	128-DD / GF 6600GT	179,-
6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6800GT TDH	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	399,-
6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX800XL/2DTV	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	359,-
EAX850XT PE/2DHTV	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	649,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-

MSI		MB / Chip	€
RX800XL-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	399,-
RX850XT-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	539,-
RX9550SE-TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	57,-
RX9600XT-TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	139,-
RX800 Pro-TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	379,-
RX800XT-VTD	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	499,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800	PCIe	256-D3 / Rad. X800	289,-
X850XT Platinum	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	599,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	109,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	189,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	444,-
X800XT Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	499,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	339,-
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	27,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	59,-
X800XT	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	479,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	59,-

GECUBE		MB / Chip	€
X800XL-D3	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	349,-
R9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
R9800XT	AGP	128-DD / Rad. 9800XT	219,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	58,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6B200P0	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812N	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	56,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	49,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	72,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	299,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	319,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	189,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	56,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	134,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	314,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160827AS	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3250823AS	250	8 / 8.192 / 7.200	134,-
ST3300831AS	300	8 / 8.192 / 7.200	189,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD1648AAP Chameleon			26,-
LG GDR-8163B		23,-	26,-
LITEON SOHD-167T		22,-	24,-
PHILIPS PCDV5016G schwarz		19,-	
PLEXTOR PX-130A		33,-	39,-
TOSHIBA SD-M1912		22,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		69,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	64,-	69,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	69,-	79,-
LITEON SOHW-1673S	16x / 4,0x	62,-	69,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	69,-	77,-
PHILIPS DVDR1625K	16x / 2,4x		79,-
PIONEER DVR-109XL	16x / 6,0x	79,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	119,-	129,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	62,-	69,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	72,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		119,-
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4,0x		99,-
LG GSA-5163	16x / 2,4x		149,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		114,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		239,-

DVD±RW/DL ATAPI Brenner

HP dvd640i

- Schreiben: 16x DVD+R, 8x DVD-R, 4x DVD±RW, 2,4x DVD+R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW
- LightScribe-Technologie (Beschriften ohne Drucker)
- retail inkl. Software & LightScribe CD-Rohling



89,-



Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



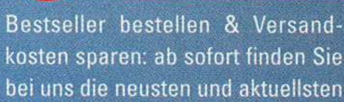
Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.





Bücher@ALTERNATE



Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Das klassische Diskettenlaufwerk hat zahllose PC-Generationen überdauert."

Neben einem Hochleistungsprozessor mit weit mehr als einer Million Transistoren, einer Top-Grafikkarte für bis zu 500 Euro und Festplatten, die locker 200 Gigabyte fassen, steckt im Spiele-PC von heute oft ein Relikt aus der Computer-Kreidezeit: Das klassische 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk hat nahezu unverändert zahllose PC-Generationen überdauert und ist daher der technische Methusalem aktueller Spitzen-Spielekisten. Tatsächlich besitzen Dreiviertel der befragten Leser noch ein Floppy-Laufwerk. Dabei wirkt die Speicherkapazität der Uralt-Datenträger mit 1,4 MByte angesichts von 1-GByte-USB-Sticks und Dual-Layer-Rohlingen, die 8,5 GByte fassen, denkbar lächerlich. So lange jedoch für die Installation von RAID-Systemen oder SATA-Festplatten bei älteren Windows-XP-Versionen eine Diskette benötigt wird, gibt es auch zwangsläufig den klassischen 3,5-Zoll-Datenträger. Aus meinem Spiele-PC habe ich das laut klappernde Laufwerksurgestein allerdings schon lange verbannt – es lebe der USB-Stick!

Haben Sie ein Diskettenlaufwerk in Ihrem Spiele-PC?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

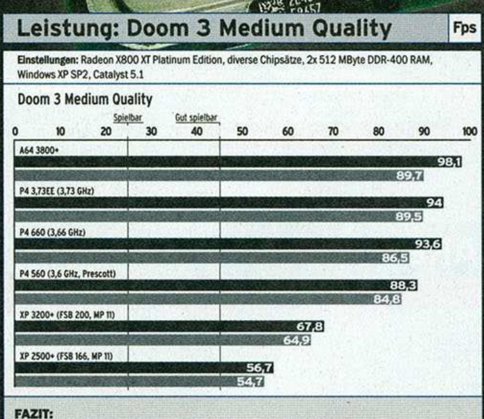
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

PENTIUM 4 660/EXTREME EDITION 3,73 GHZ

Das bringen die neuen Prozessoren von Intel

Der aktuelle Pentium-4-Kern Prescott wird von dem neuen CPU-Kern Irwindale abgelöst. Bei entsprechenden Prozessoren beginnt die Produktbezeichnung mit der Ziffer 6. Den Anfang machen die P4-Modelle 660 (3,6 GHz), 650 (3,4 GHz), 640 (3,2 GHz) und 630 (3,0 GHz). Im Gegensatz zu Prescott-CPUs sind diese dank EM64T-Unterstützung 64-Bit-fähig. Zudem hat Intel den L2-Zwischenspeicher von einem auf zwei MByte verdoppelt. Ebenfalls neu ist die Energiespartechnik EIST, die ähnlich wie AMDs Cool'n'quiet bei geringer Belastung den CPU-Takt senkt. Erfreulich: In unserem Test bleibt der P4 660 satte 16 °C kühler als ein ebenfalls mit 3,6 GHz getakteter Prescott. Neben der 6xx-Reihe bringt Intel einen Pentium 4 Extreme Edition 3,73 GHz mit dem neuen Irwindale-Kern. Zwar verfügt dieser nicht mehr wie bisherige Extreme-CPUs über 2 MByte L3-Zwischenspeicher, dafür umfasst der L2-Cache 2 MByte und der Prozessor unterstützt 64 Bit. Vorteil gegenüber dem „gewöhnlichen" P4 ist der schnellere FSB von 266 MHz QDR anstelle von 200 MHz QDR. Dafür fehlt die Stromspartechnik EIST. Während der P4 660 derzeit rund 630 Euro kostet, verlangt Intel für die mit 3,73 GHz getaktete Extreme Edition etwa 1.000 Euro.

Info: www.intel.de



FAZIT:
- Der Athlon 64 3800+ liegt knapp fünf Prozent vor dem P4 660.
- Ein P4 3,73EE ist bei Doom 3 nur unwesentlich schneller als ein P4 660.
- Der P4 660 schlägt bei Doom 3 den P4 560 um etwa sechs Prozent.

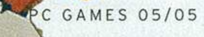
LEGENDE ■ 1.024x768, 32 Bit ■ 1.024x768, 2x AA, 4:1 AF

RADEON X300 SE

DX9-Karten für 60 Euro

Die neuen Hypermemory-Karten von Ati verwenden wie Nvidias Turbocache-Modelle neben lokalem Grafik-RAM den Hauptspeicher des PCs. Ein Cache-Controller bestimmt dabei dynamisch, welche Daten im (schnelleren) lokalen RAM abgelegt werden und wofür der Hauptspeicher genutzt wird. Die Radeon X300 SE 128 MByte mit Hypermemory-Technik verfügt über 32 MByte lokalen RAM und kostet voraussichtlich rund 60 Euro. Ein Preis für die X300 SE 256 MByte mit 128 MByte Grafikspeicher steht noch nicht fest. Beide Karten arbeiten mit 325 MHz Chip- sowie 300 MHz DDR RAM-Takt (64 Bit) und nutzen bis zu 128 MByte Hauptspeicher.

Info: www.ati.de



ATI RADEON X700/X800/X850

Ati bringt PCI-E-Karten für AGP

Ati setzt das aktuelle PCI-Express-Line-up auch für AGP um. Den Anfang macht die Radeon X700 Pro, die voraussichtlich Anfang April verfügbar ist. Danach folgen die „normale" X800 und die X800 XL. Langfristig sollen die kompletten X700- und X800-Familien per Rialto-Bridge-Chip für AGP umgesetzt werden, die X850-Karten (R481) dagegen ohne Bridge-Chip. Die Radeon 9800 Pro wird weiterhin hergestellt und soll – noch weiter im Preis gesenkt – als Budget-Karte verkauft werden.
Info: www.ati.de



AMD SEMPRON

Neue Billig-CPUs von AMD

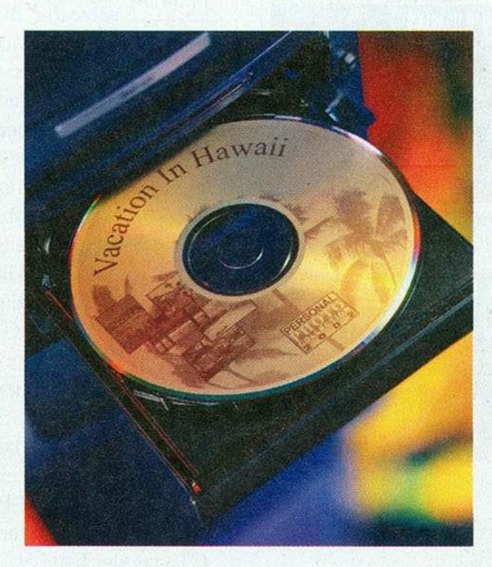


Ohne offizielle Ankündigung hat AMD drei neue Billigprozessoren auf den Markt gebracht. Die Modelle Sempron 2600+, 2800+ und 3000+ erscheinen im Sockel-754-Gehäuse und kosten zwischen 78 und 101 US-Dollar. Zusammen mit dem bereits verfügbaren Sempron 3100+ stehen nun vier Einsteiger-CPUs für den Sockel 754 zur Wahl. Sempron-Varianten für den Sockel 754 basieren auf dem Athlon-64-Kern, unterstützen aber nicht die AMD-eigene 64-Bit-Erweiterung. Für den Sockel 939 gibt es nach wie vor keine Sempron-Prozessoren.
Info: www.amd.de

LIGHTSCRIBE

Rohlinge mit dem Brenner beschriften

Lightscribe beruht auf einem speziellen Laser, der Lichtenergie in die dünne Farbschicht auf der Oberfläche spezieller Rohlinge abgibt. Diese Energie bewirkt eine chemische Veränderung der Farbpigmente, wobei die resultierende Farbe von der Intensität des Laserstrahls abhängt. Auf diese Weise wird das vorher am Rechner entworfene Text- und Bilddesign Punkt für Punkt auf die Oberseite des Rohlings übertragen. Nach dem Brennvorgang muss der Rohling gedreht werden, damit die Oberseite beschriftet werden kann. Lightscribe-fähige CD- und DVD-Rohlinge sollen ab März 2005 etwa von Philips oder Hewlett-Packard verkauft werden. Zum Beschreiben der Bildseite eignet sich das Programm Nero 6, das diese Technik bereits beherrscht.
Info: www.philips.de | www.hp.com



ZWEIKERN-PROZESSOREN

Erste CPUs mit zwei Kernen

Intel hat nach eigenen Angaben mit der Produktion der ersten Zweikern-Prozessoren begonnen. Die Chips sollen im zweiten Quartal an die Kunden ausgeliefert werden, heißt es in einer ungewöhnlich offenen Pressemeldung. Gleichzeitig hat Intel die neuen Chipsätze 955X (Codename: Glenwood) und 945G/P (Lakeport) angekündigt. Der 955X werde mit einem Zweikern-P4-Extreme-Edition ausgeliefert, Lakeport sei für den Mainstream-Zweikern-Prozessor Smithfield konzipiert.
Info: www.intel.de

Steuer auf SLI-PCs?

Der Newsdienst Inquirer berichtet, dass Komplett-PC-Anbieter eine bestimmte Gebühr für jedes verkaufte SLI-System an Nvidia entrichten müssen. Gegenüber PCG bestätigte Nvidias Luciano Alibrandi die SLI-Steuer: „Genau wie Microsoft oder Intel erhebt Nvidia einen Lizenzbetrag." Dieser ist aber eher als Marketing-Fond zu verstehen und wird für Stabilitätskontrollen von SLI-Systemen verwendet.
Info: www.theinquirer.org

Gammachrome von S3

Die chinesische Webseite hkepc.com berichtet über die PCI-E-Serie von S3: Das Topmodell Gammachrome S19 greift auf acht Pixel Shader und vier Vertex Shader zurück. S18 und S14 verfügen über vier Pixel-Shader-Einheiten. Beim S14 verzichtet S3 jedoch auf Vertex Shader. Ungewöhnlich: Der S18 soll pro Takt vier Pixel und vier Texel (4x4-Architektur) berechnen. Alle Karten unterstützen das Shader Model 2.0.
Info: www.hkepc.com

Geforce 6200 für AGP

Nach der Geforce-6600-Reihe konvertiert Nvidia per Bridge-Chip auch die Einsteiger-Karte Geforce 6200 für den AGP-Standard. Die Spezifikationen sind identisch zum PCI-Express-Modell.
Info: www.nvidia.de

PCI-E-Karten von XGI

Auf der Webseite tcmagazine.info sind Informationen zu den PCI-E-Karten von XGI aufgetaucht: Die XG47 soll für 30 Dollar in Konkurrenz zur X300 treten und wie bei Nvidias Turbocache den Hauptspeicher nutzen. Interessanter ist die 50 Dollar günstige XG45. Diese soll ähnlich schnell sein wie eine X700 und Shader Model 3 unterstützen. Beide Karten sind für Mai angekündigt. Die günstigen Preise konnte XGI gegenüber PCG nicht bestätigen.
Info: www.tcmagazine.info

Gerüchte zu Atis kommender High-End-Karte

Im zweiten Quartal beerbt Ati das aktuelle Topmodell Radeon X850 XT PE (R480) durch den Nachfolger R520. Im Internet machten nun Gerüchte über die Spezifikationen die Runde. So soll der R520 satte 24 Pixel-Shader-Einheiten haben – bisher sind 16 Pixel Shader Rekord. Angeblich wird der Chip im feinen 90-Nanometer-Prozess hergestellt und taktet mit 700 MHz. Der 512 MByte große Speicher soll mit 900 MHz DDR takten. Zudem wird behauptet, dass die Karte im Dual-Betrieb ähnlich wie Nvidias SLI funktioniert. Bisher ist jedoch nur gesichert, dass der R520 das Shader Model 3 unterstützt.
Info: www.ati.de

MSI: Defekte 6800 GT

MSI gibt bekannt, dass zahlreiche Geforce 6800 GT für PCI Express nur mit zwölf Pixel Shadern und fünf Vertex Shadern in den Handel gelangt sind (Standard: 16/6). Betroffene Karten können gegen Vorlage des Kaufbelegs beim Händler umgetauscht werden.
Info: www.msi-computer.de

88 Grafikchips getestet

Wie schlagen sich Radeon 8500 und Co. im Vergleich mit aktuellen 3D-Karten? Wir haben 88 Grafikchips getestet - und Erstaunliches herausgefunden...

In den letzten Jahren wurden über 100 Chipsätze für 3D-Beschleuniger entwickelt. Nachdem Nvidia den 3D-Pioneer 3dfx Ende 2000 für 112 Millionen US-Dollar aufgekauft hat, haben nur noch Ati und Nvidia neue Grafikchips im 6-Monats-Zyklus auf den Markt gebracht. Wer da noch den Überblick behalten möchte, hat es nicht leicht. Wir haben insgesamt 88 Grafikchipsätze von 3dfx, Ati, Nvidia, S3 Graphics und XGI gegeneinander antreten lassen. Im Benchmark auf der dritten und vierten Seite dieses Artikels können Sie beispielsweise die Performance einer aktuellen Radeon X850 XT-PE mit einer fast fünf Jahre alten Geforce2 GTS vergleichen.

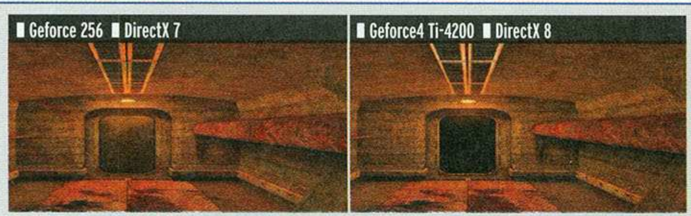
Technologische Fortschritte

Mit jeder neuen DirectX-Version präsentieren Ati und Nvidia passende Chips, die von den hinzugekommenen Features Gebrauch machen. So unterstützten erste DirectX-8-fähige Grafikkarten wie die Geforce3 oder Radeon 8500 Pixel Shader 1.1/1.4 und Vertex Shader 1.1. Wie sich die Technik entwickelt hat, sehen Sie in der Zeitleiste auf der zweiten Seite.

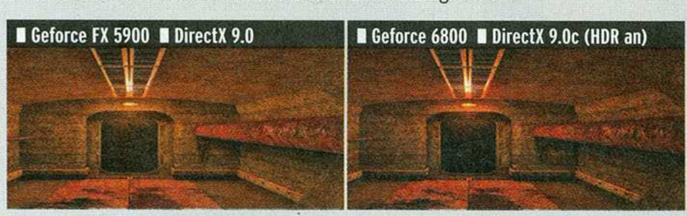
Entwicklung: Füllrate und Speicherbandbreite

Ati und Nvidia setzten schon früh auf DDR-Speichermodule, die bei gleicher Taktfrequenz eine höhere Datenübertragung erreichen als SDR-Module. So waren schon Geforce-256- und Radeon-7500-Karten mit DDR-Bausteinen bestückt. GDDR2- und GDDR3-Speichermodule arbeiten gegenüber SDR intern (!) sogar mit einer vierfachen Anbindung. Nvidia nutzte GDDR2-Module nur beim Geforce FX 5800. Diese Karten hatten allerdings mit Hitzeproblemen zu kämpfen. High-End-Beschleuniger von Ati und Nvidia verfügen mittlerweile über GDDR3-Module. Immer höher werdende Taktfrequenzen und eine Speicheranbindung von 256 Bit bei den Top-Modellen sorgten für einen drastischen Anstieg der Speicherbandbreite. Parallel dazu stieg auch die Füll-

Vergleich: Bildqualität



SHADER: DX8-Karten wie die Geforce3/4 nutzen erstmals Pixel Shader 1.1/1.3 und Vertex Shader 1.1. Diese führen zu besseren Beleuchtungseffekten.



DIRECTX-9-VERSIONEN: Der Edel-Shooter Far Cry (dt.) bietet in der Version 1.3 für Geforce6-Karten High-Dynamic-Range-Effekte (HDR) an.

Was ist?

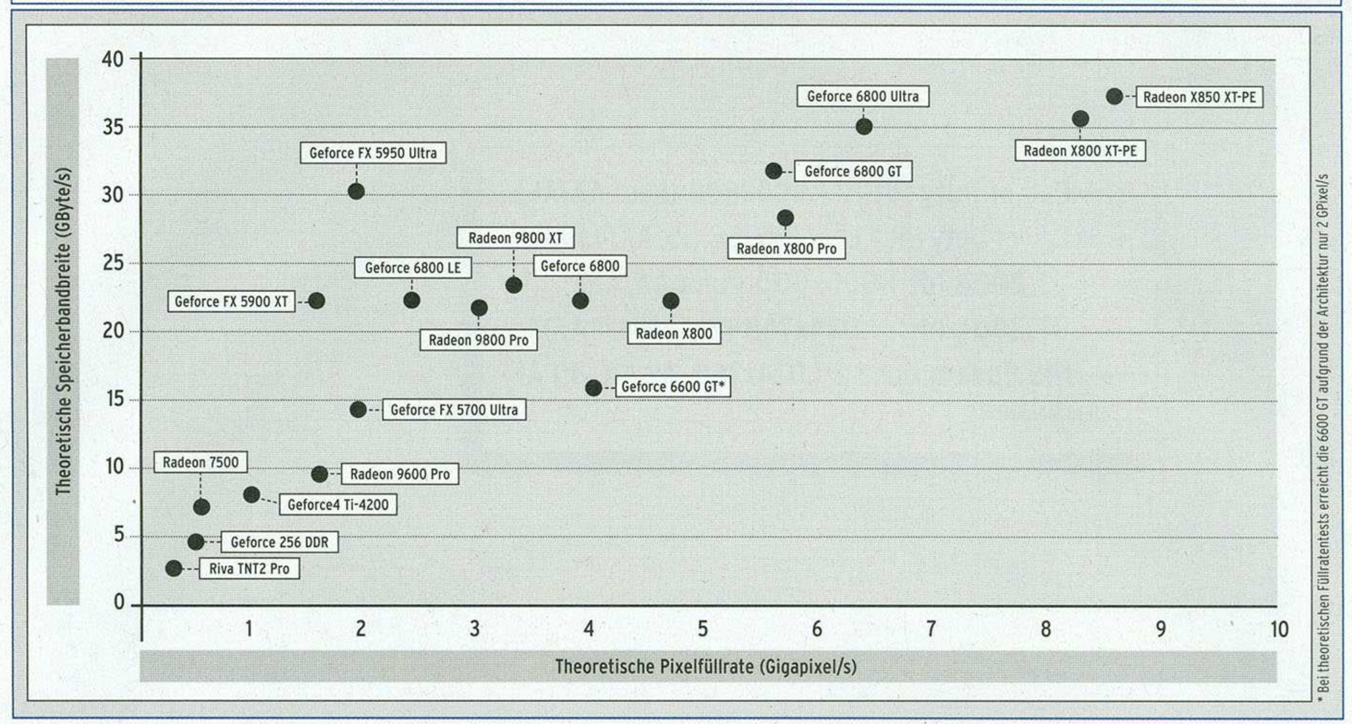
T&L (Transformation/Beleucht.)
T&L-Einheiten beeinflussen Position, Größe und Beleuchtung der Dreiecke.

Vertex Shader
Einheit im Grafikchip, die Berechnungen mit Dreiecks-Eckpunkten ausführt

Pixel Shader
Programmierbare Rendering-Einheit, mit der Pixelfarben berechnet werden können

BGA-Speicher
Speicherbausteine in „Ball Grid Array"-Verpackung produzieren weniger Abwärme.

Speicherbandbreite und Pixelfüllrate



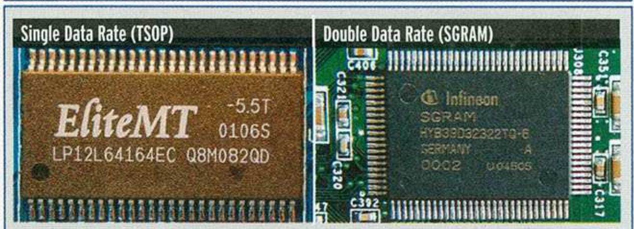
rate dank mehr Pipelines und höher getakteter Grafikchips an. Die Entwicklung sehen Sie oben in der Grafik.

Performance-Analyse

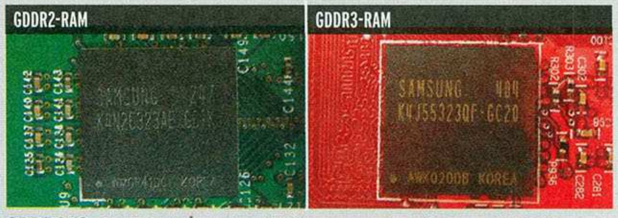
Der 3D-Shooter **Call of Duty (dt.)** ist ein gutes Beispiel dafür, dass sich einige halbwegs aktuelle Spiele auch mit alten 3D-Beschleunigern problemlos spielen lassen (ein schneller Prozessor vorausgesetzt). Eine Geforce2 GTS reicht für einen flüssigen Spielbetrieb bei maximalen Details und einer Auflösung von 1.024x768 Pixel aus. **Call of Duty (dt.)** ist jedoch stark CPU-limitiert, weshalb schon eine 6600 GT kaum langsamer als eine 6800 Ultra oder X850 XT-PE ist. Bildfehler waren in **Call of Duty (dt.)** nur mit der 3dfx-Karte sichtbar. Allerdings gibt es für Voodoo-Karten keinen offiziellen Treibersupport, neue Treiber werden nur noch von Hobbyprogrammierern gepflegt.

In **UT 2004 (dt.)** hatten viele alte Nvidia-Karten bis hin zur Geforce4 Ti-4200 (64 MByte) mit Bildfehlern zu kämpfen. Die Unterschiede zwischen alten und neuen 3D-Karten werden mit dem **UT**-Benchmark eher deutlich. So ist eine Geforce 6800 Ultra beinahe zehnmal schneller als eine Geforce2 GTS (1.024x768, 2x AA/4:1 AF). Kaum konkurrenzfähig sind hingegen Volari Duo V8 Ultra und Deltachrome S8, die teilweise selbst gegen drei Jahre alte Chipgenerationen den Kürzeren ziehen. (dw/lc)

Speicherbausteine

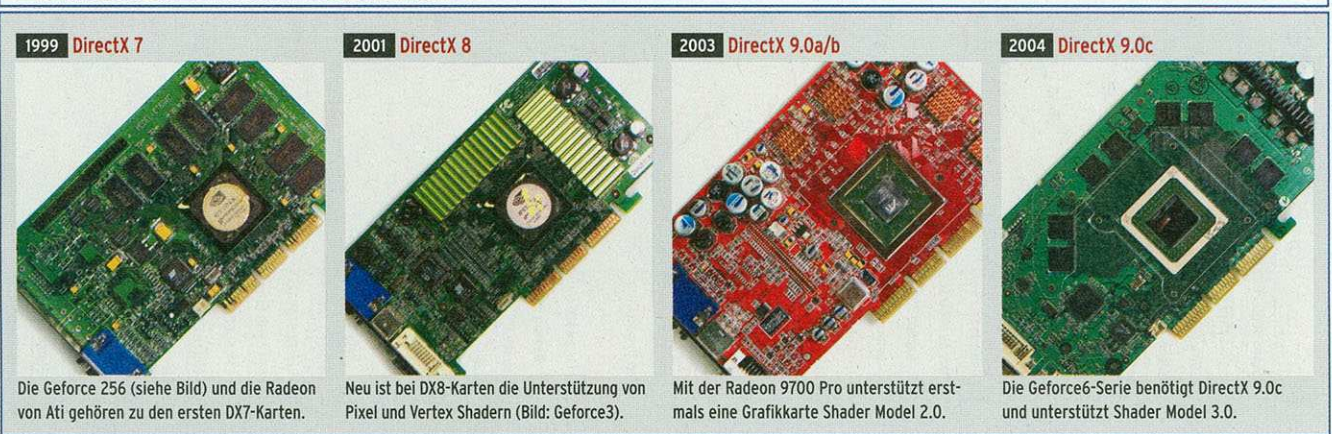


SDR/DDR: SDR-Speicher (Bild links) wurde u. a. bei einer Geforce1 und Geforce2 MX verwendet. Geforce1-Karten gab es auch mit DDR-SGRAM.



GDDR2/3: GDDR2-Module hat Nvidia nur auf einer Geforce FX 5800 verbaut. Aktuelle High-End-Boliden sind mit GDDR3-Speicher bestückt.

Zeitleiste: DirectX-Versionen

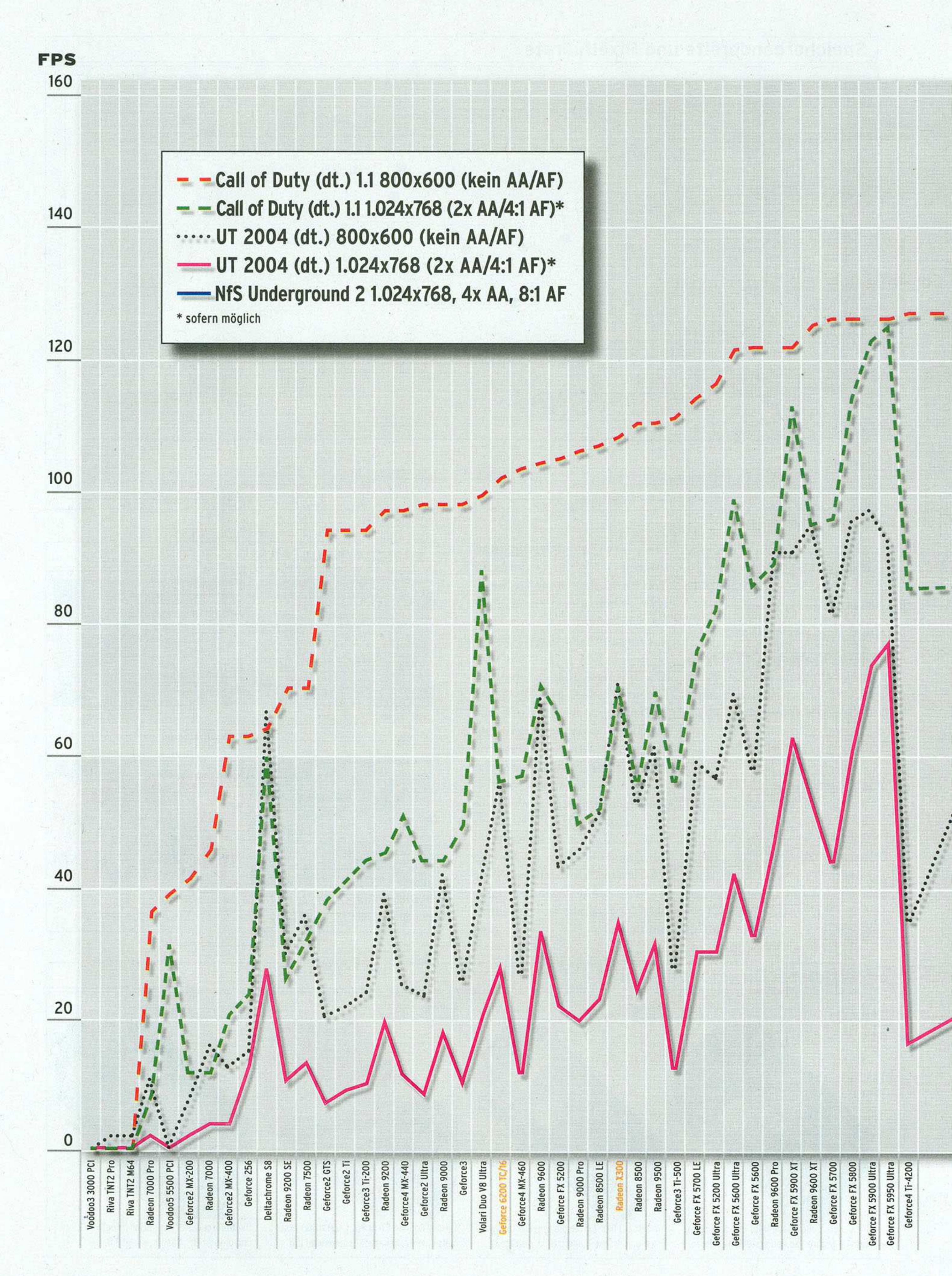


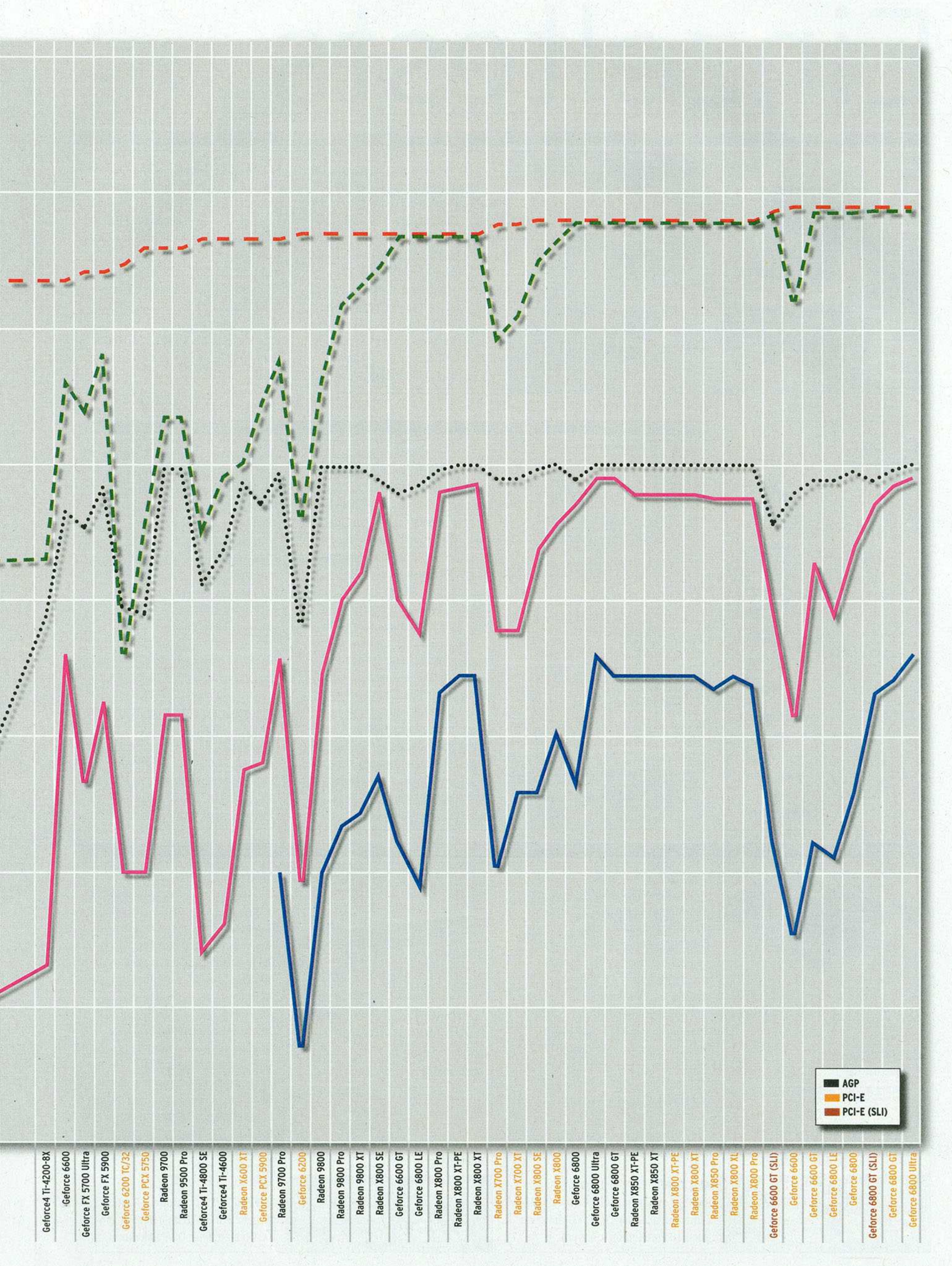
Die Geforce 256 (siehe Bild) und die Radeon von Ati gehören zu den ersten DX7-Karten.

Neu ist bei DX8-Karten die Unterstützung von Pixel und Vertex Shadern (Bild: Geforce3).

Mit der Radeon 9700 Pro unterstützt erstmals eine Grafikkarte Shader Model 2.0.

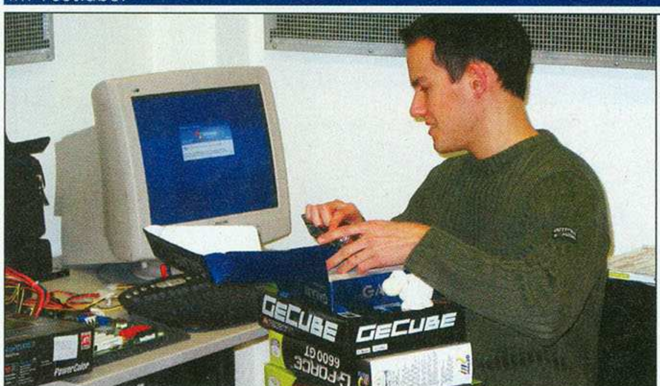
Die Geforce6-Serie benötigt DirectX 9.0c und unterstützt Shader Model 3.0.


FPS
160
140
120
100
80
60
40
20
0
Call of Duty (dt.) 1.1 800x600 (kein AA/AF)
Call of Duty (dt.) 1.1 1.024x768 (2x AA/4:1 AF)*
UT 2004 (dt.) 800x600 (kein AA/AF)
UT 2004 (dt.) 1.024x768 (2x AA/4:1 AF)*
NfS Underground 2 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF
* sofern möglich
Voodoo3 3000 PCI
Riva TNT2 Pro
Riva TNT2 M64
Radeon 7000 Pro
Voodoo5 5500 PCI
Geforce2 MX-200
Radeon 7000
Geforce2 MX-400
Geforce 256
Deltachrome S8
Radeon 9200 SE
Radeon 7500
Geforce2 GTS
Geforce2 Ti
Geforce3 Ti-200
Radeon 9200
Geforce4 MX-440
Geforce2 Ultra
Radeon 9000
Geforce3
Volari Duo V8 Ultra
Geforce 6200 TC/16
Geforce4 MX-460
Radeon 9600
Geforce FX 5200
Radeon 9000 Pro
Radeon 8500 LE
Radeon X300
Radeon 8500
Radeon 9500
Geforce3 Ti-500
Geforce FX 5700 LE
Geforce FX 5200 Ultra
Geforce FX 5600 Ultra
Geforce FX 5600
Radeon 9600 Pro
Geforce FX 5900 XT
Radeon 9600 XT
Geforce FX 5700
Geforce FX 5800
Geforce FX 5900 Ultra
Geforce FX 5950 Ultra
Geforce4 Ti-4200


Geforce4 Ti-4200-8X
Geforce 6600
Geforce FX 5700 Ultra
Geforce FX 5900
Geforce 6200 TC/32
Geforce PCX 5750
Radeon 9700
Radeon 9500 Pro
Geforce4 Ti-4800 SE
Geforce4 Ti-4600
Radeon X600 XT
Geforce PCX 5900
Radeon 9700 Pro
Geforce 6200
Radeon 9800
Radeon 9800 Pro
Radeon 9800 XT
Radeon X800 SE
Geforce 6600 GT
Geforce 6800 LE
Radeon X800 Pro
Radeon X800 XT-PE
Radeon X800 XT
Radeon X700 Pro
Radeon X700 XT
Radeon X800 SE
Radeon X800
Geforce 6800
Geforce 6800 Ultra
Geforce 6800 GT
Radeon X850 XT-PE
Radeon X850 XT
Radeon X800 XT-PE
Radeon X800 XT
Radeon X850 Pro
Radeon X800 XL
Radeon X800 Pro
Geforce 6600 GT (SLI)
Geforce 6600
Geforce 6600 GT
Geforce 6800 LE
Geforce 6800
Geforce 6800 GT (SLI)
Geforce 6800 GT
Geforce 6800 Ultra
AGP
PCI-E
PCI-E (SLI)

Einzeltests

Im Testlabor



Dieses Heft ist die Ausgabe der Zahlen – zumindest im Hardware-Teil. Wir haben 88 Grafikkarten der vergangenen Jahre getestet, mit aktuellen Spielen gequält und die ultimative VGA-History erstellt. So erfahren Sie, wie sich Radeon 8500, Voodoo5 5500 oder Geforce 256 im Vergleich mit aktuellen 3D-Karten schlagen, und Sie können nachlesen, was eine fünf Jahre alte Geforce2 GTS im Vergleich zu einer Radeon X850 XT-PE noch leistet. Doch das ist erst der Anfang: Im Kompatibilitätsspecial wurden 700 verschiedene Hardware-Kombinationen getestet. Während der Tests haben wir erschreckende Erkenntnisse gesammelt. Bevor Sie Ihren Rechner also aufrüsten und neue Hardware kaufen, sollten Sie in jedem Fall das fünf Seiten umfassende Kompatibilitäts-Special im Praxisteil lesen. Echte Spieler sollten auch einen Blick auf den Einzeltest der nagelneuen Logitech-Maus werfen. Die MX518 ist nach Meinung unserer Kollegen von PC Games Hardware die neue Referenz für Spieler. (ma)

Hardware

LC-DISPLAY



VP171b

VIEWSONIC | CA. € 450,-
www.viewsonic.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieletauglich, Helligkeitsverteilung

CONTRA Angabe der Reaktionszeit, Preis

WERTUNG		
2,05	AUSSTATTUNG	1,83
	EIGENSCHAFTEN	2,47
	LEISTUNG	1,99

Nach Benq bringt nun auch Viewsonic ein LCD mit acht Millisekunden Reaktionszeit auf den Markt. Der bekannte VP171b wird zukünftig mit dem schnellen Panel ausgestattet. Auch Viewsonic gibt für das neue 17-Zoll-LCD VP171b eine Reaktionszeit von acht Millisekunden an. Da es sich aber um ein ähnliches Panel wie im Benq FP71E+ handelt, gilt die sehr hohe Schaltgeschwindigkeit nur für den Wechsel von Schwarz auf Weiß. Unser Farbkombinationstest ergibt dagegen eine Reaktionszeit von 26 Millisekunden. Das ist zwar dreimal so hoch wie die Angabe des Herstellers, dennoch ist es ein guter Wert. Der Viewsonic VP171b ist uneingeschränkt spieletauglich, das beweisen auch die subjektiven Praxistests mit 3D-Spielen. Die Grafikkarte kann per D-Sub oder per DVI-D angeschlossen werden. Im Betrieb zieht das LCD nur 31 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus werden vier Watt verbraucht. Verarbeitung und Helligkeitsverteilung sind gut: Die Messpunkte weichen weniger als zehn Prozent voneinander ab. Sehr komfortabel: Das LCD kann in der Höhe verstellt, gedreht und geneigt werden. Der Viewsonic VP171b wird für knapp 450 Euro angeboten und ist für Spieler eine sehr gute Wahl.

ALTERNATIVEN Ebenfalls gut für Spieler geeignet sind Benq FP71E+ und Iiyama Prolite E435S. Beide 17-Zoll-LCDs erreichen spielbare Reaktionszeiten. Unsere Empfehlung ist allerdings der Iiyama Prolite E435S, da er sehr gut verarbeitet ist und nur 269 Euro kostet. Darf es eine Klasse größer sein? Dann sollten Sie zum 19-Zöller Hyundai L90D+ greifen. (ma)

GRAFIKKARTE



SP-AG43DH

BENQ | CA. € 149,-
www.alternate.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Guter Preis, Leiser Lüfter

CONTRA Wenig Software, Vergleichsweise langsam

WERTUNG		
2,42	AUSSTATTUNG	2,80
	EIGENSCHAFTEN	1,52
	LEISTUNG	2,60

Der Geforce-6600-Grafikchip auf der Sparkle SP-AG43DH verfügt wie die GT-Variante über acht Pixel Shader und drei Vertex Shader. Die Unterstützung des Shader Models 3.0 fehlt ebenso wenig wie der Bridge-Chip, der die Kompatibilität zum AGP-Standard gewährleistet. Während der Grafikchip mit 300 MHz arbeitet, taktet der Speicher lediglich mit 275 MHz DDR. Der verwendete 40-Millimeter-Lüfter rotiert erfreulich leise mit 1,4 Sone. Der Grafikchip bleibt dabei mit 40,1 Grad Celsius unbedenklich kühl. Im Übertaktungstest machte die SP-AG43DH mit 400 MHz/365 MHz DDR ebenfalls eine gute Figur.

ALTERNATIVEN Mehr Leistung bekommen Sie mit der MSI NX6600-VTD128 Diamond, allerdings ist die Grafikkarte auch 40 Euro teurer. (dm/ma)

NETZWERK



Microlink DLAN ADSL Modem Router

DEVOLO | CA. € 160,-
www.devolo.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Einfache Konfiguration, Umfangreiches Handbuch, Eingebaute Firewall

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,95	AUSSTATTUNG	1,68
	EIGENSCHAFTEN	1,45
	LEISTUNG	2,20

Wollten Sie bisher einen Rechner per Steckdosennetzwerk ans Internet anschließen, so waren zahlreiche Geräte nötig. Mit dem neuen DLAN-Router von Devolo wird alles einfacher. Der neue ADSL-Router kombiniert ADSL-Modem, Router, 4-Port-Switch und einen Homeplug-Adapter (Steckdosennetzwerk) in einem Gehäuse. Durch die Homeplug-Technik können Sie an jeder Steckdose im Haus surfen – vorausgesetzt, Sie schließen einen entsprechenden Adapter und einen PC an. Die Übertragungsrate liegt bei 14 MBit/s, tatsächlich nutzbar sind aber nur sechs MBit/s. Ein Modem für T-DSL-Anschlüsse (und kompatible) ist gleich eingebaut.

ALTERNATIVEN Im Modem-Router Netgear DG834GB befindet sich ein WLAN- statt eines DLAN-Moduls. (ma)

LENKRAD



Vibraforce Steering Wheel GM-3300

TRUST | CA. € 40,-
www.trust.com/home

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Vibrationsfunktion
Reaktion Lenkrad
Preis

CONTRA Pedalerie nicht rutschfest

WERTUNG		
2,09	AUSSTATTUNG	1,85
	EIGENSCHAFTEN	2,30
	LEISTUNG	2,10

Mit dem GM-3300 stellt Trust ein Lenkrad vor, das mit einem Preis von 40 Euro ähnlich günstig ist wie das Logitech Formular GP und zusätzlich noch eine Vibrationsfunktion bietet. Das Lenkrad hat einen Durchmesser von 26,7 Zentimetern. Dank kompletter Gummibeschichtung und Sportlenkradform ist es sehr griffig. Die weitere Ausstattung fällt mit acht programmierbaren Funktionstasten, vier Schaltwippen und einer Tischbefestigung ordentlich aus. Der Aufbau des Geräts ist einfach, zusätzliche Treiber werden zum Betrieb nicht benötigt. Das Lenkrad reagiert gut, die zu klein dimensionierte Pedaleinheit ist nicht rutschfest.

ALTERNATIVEN Teurer, aber auch deutlich besser ist das Logitech Momo Racing Force. (fs/ma)

TASTATUR-MAUS-KOMBINATION



X730 Wireless Desktop

BENQ | CA. € 69,-
www.benq.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Leistung Maus/Tastatur
Breites Scrollrad
Ausstattung Tastatur

CONTRA Handballenablage

WERTUNG		
2,06	AUSSTATTUNG	1,75
	EIGENSCHAFTEN	2,55
	LEISTUNG	2,00

Mit ihrem eigenwilligen Design, für das die BMW Group Designworks USA verantwortlich ist, hebt sich die Benq-Kombi eindeutig von der Konkurrenz ab. Das Designer-Keyboard ist mit jeweils 13 frei belegbaren Hotkeys und erweiterten Funktionstasten, einem Scrollrad, sieben Mulitmedia-Tasten sowie einem Drehregler für die Lautstärke optimal ausgestattet. Die Fünf-Tasten-Maus (800 dpi) liegt gut in der Hand, ihr verbreitertes Scrollrad lässt sich sehr gut bedienen. Der Praxistest mit einem Ego-Shooter lieferte wenig Kritikpunkte. Die Maus reagiert präzise, gleitet sehr gut und setzt auch sehr schnelle Richtungswechsel verzögerungsfrei um.

ALTERNATIVEN Etwa 10 Euro billiger ist die Kombi Cordless Desktop LX 501 von Logitech. (fs/ma)

MAUS



MX518

PC Games TOP PRODUKT 05/2005

LOGITECH | CA. € 59,-
www.logitech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Empfindlichkeitsumschaltung
Sehr präzise
Sehr gute Ergonomie

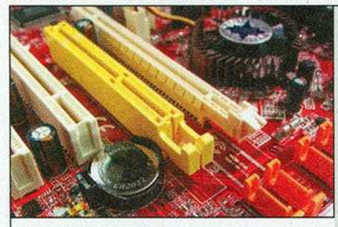
CONTRA Nicht für Linkshänder geeignet

WERTUNG		
1,19	AUSSTATTUNG	1,30
	EIGENSCHAFTEN	1,35
	LEISTUNG	1,10

Logitech will den Markt der Spielermäuse aufmischen: Die MX518 soll das perfekte Gerät für Zocker sein. Auf den ersten Blick scheint die Maus nichts weiter als ein Klon der erfolgreichen MX510 zu sein: Die Revolution steckt im Inneren der Maus. Die Ergonomie der Kabelmaus (ca. 100 Gramm schwer) ist nahezu perfekt. Das Gehäuse ist für kleine und große Hände gleichermaßen gut geeignet, die gummierten Seiten sorgen für eine gute Griffigkeit und die acht hochwertigen Maustasten sind leicht und ohne Ermüdungserscheinungen zu erreichen. Das Mausrad hat genau den richtigen Widerstand und rastet deutlich spürbar ein. Fünf hochwertige, abriebfeste Teflonpads sorgen für ein sehr gutes Gleitverhalten. Ein Nachteil: Die Maus ist konsequent für Rechtshänder entwickelt. Der neue Sensor (kein Lasersensor wie bei der MX1000) arbeitet mit maximal 1.600 dpi. Der Clou: Mit zwei kleinen Tasten ober- und unterhalb des Mausrads kann die Auflösung des Sensors auf 800 und 400 dpi umgeschaltet werden. Dieser Vorgang ist vollkommen softwareunabhängig (Sie müssen nicht einmal den Logitech-Treiber installiert haben) und wird komplett durch die Hardware gesteuert. Im Praxistest funktionierte das einwandfrei: Mit 1.600 dpi durch den Level bewegen, Snipergewehr aufnehmen und in den Sniper-Modus wechseln – dann per Knopfdruck auf 800 dpi runterschalten, um beim Zielen nicht zu verreißen. Schon nach wenigen Minuten hat man sich dermaßen an diese Möglichkeit der Empfindlichkeitssteuerung gewöhnt, dass man sie permanent einsetzt. Auch bei anderen Spielen bringt die dpi-Umschaltung Vorteile: So können Sie bei Echtzeit-Strategiespielen die 1.600-dpi-Einstellung nutzen, um schnell über die Karte zu navigieren, beim langsameren Mikromanagement in der Basis können Sie dann einen Gang runterschalten. Für unseren Test haben wir das Feature unter anderem in den Spielen **Unreal Tournament 2004 (dt.), Doom 3, Far Cry (dt.), Call of Duty (dt.), HdR: Schlacht um Mittelerde** sowie **CS: Source** und **Half-Life 2** ausprobiert. In allen Spielen funktionierte die Umschaltung einwandfrei. Die Maus arbeitet in allen Empfindlichkeitsstufen absolut latenzfrei und die Bewegungsbefehle werden punktgenau umgesetzt. Zudem lässt sich die Maus auf allen am Markt verfügbaren Mousepads (30 getestet) fehlerfrei einsetzen.

ALTERNATIVEN Ein wenig günstiger ist die Razer Diamondback (rund 45 Euro). Diese Maus erreicht ebenfalls eine Auflösung von 1.600 dpi. (kb/ma)

MAINBOARD



K8N Neo3-F

MSI | CA. € 110,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO PCI Express für Sockel 754
Sehr gute Spieleleistung
Moderater Preis

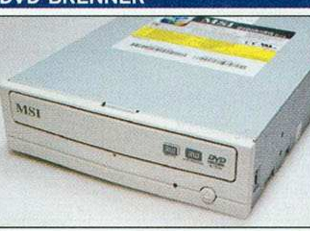
CONTRA Beengtes Platinen-Layout

WERTUNG		
1,66	AUSSTATTUNG	1,90
	EIGENSCHAFTEN	2,51
	LEISTUNG	1,30

MSI stößt mit dem K8N Neo3-F in eine Marktlücke: Die Platine bietet PCI-Express-Unterstützung für den Athlon-64-Sockel 754. In den Spiele-Benchmarks erzielt das K8N Neo3-F zwar nicht ganz die Leistung eines Sockel-939-Systems, den Vergleich mit bisherigen Sockel-754-Platinen braucht es aber nicht scheuen. Die Stabilitätstests absolvierte die Platine fehlerfrei. Die Bauteile liegen durch die geringen Platinenabmaße von 18,5x30 Zentimeter dicht beieinander. Zudem hat MSI der Platine einen AGP-Slot spendiert, welcher aber nur per Bridge am PCI-Bus angeschlossen ist. Damit verlieren aktuelle AGP-Grafikkarten bis zu 50 Prozent Leistung.

ALTERNATIVEN Eine preiswerte Alternative ist das Elitegroupe Nforce4-A939. Es kostet 80 Euro. (oh/ma)

DVD-BRENNER



DR16-B2

MSI | CA. € 99,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Brennqualität
Zugriffszeiten
Fehlerkorrektur

CONTRA Preis

WERTUNG		
1,84	AUSSTATTUNG	2,66
	EIGENSCHAFTEN	1,88
	LEISTUNG	1,56

DVD-Plus-Rs und DVD-Minus-Rs beschreibt das 99 Euro teure MSI-Laufwerk mit 16facher Geschwindigkeit. Gewöhnliche CD-Rohlinge werden sogar mit 40x gebrannt. Highlight auf der Feature-Liste ist die Dual-Layer-Unterstützung: Auf entsprechende Medien brennt der MSI-Brenner bis zu 8,5 GByte. Bei der gemessenen Brenndauer erzielt das Laufwerk ordentliche Ergebnisse: 5:56 Minuten für einen DVD-Plus-R ist ein guter Wert. Für einen DVD-Minus-Rohling benötigt der MSI-Brenner noch gute 6:39 Minuten. Besonders positiv sind die guten Zugriffszeiten von 95 ms (CD) und 92 ms (DVD). Auch bei der Fehlerkorrektur und der Brennqualität spielt der DR16-B2 in der Oberliga.

ALTERNATIVEN Besser ist nur der Plextor PX-716A. (lc/ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet   ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt.   *** Durchschnittswert aus Far Cry (dt.), NfSU 2, Half-Life 2 und Riddick

AGP-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Leadtek Winfast A6600GT TDH (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	84 Fps	68 Fps	2,00
MSI NX6600GT-VTD128	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,00
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 219,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	86 Fps	69 Fps	2,08
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	82 Fps	66 Fps	2,11
MSI NX6600-VTD128 Diamond	€ 195,-	Geforce 6600	128 DDR [2,0 ns]	400 MHz/400 MHz DDR	3,0 Sone	71 Fps	54 Fps	2,13
Sparkle SP-AG43GDH	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,28
Sparkle SP-AG43DH	€ 149,-	Geforce 6600	128 DDR [3,6 ns]	300 MHz/275 MHz DDR	1,4 Sone	44 Fps	30 Fps	2,42
MSI 9800Pro-TD128	€ 184,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	74 Fps	52 Fps	2,56*
Sapphire Atlantis 9800 Pro	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	74 Fps	52 Fps	2,59*
MSI FX 5900 XT VTD128	€ 189,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	51 Fps	43 Fps	2,64*

AGP-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Fps (4x AA/8:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 559,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	95 Fps	96 Fps	1,40
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	96 Fps	87 Fps	1,40
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	96 Fps	87 Fps	1,43
MSI NX6800U-T2D256	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	94 Fps	85 Fps	1,43
Gigabyte GV-R80X256V	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	95 Fps	96 Fps	1,47
Asus V9999 Ultra Deluxe	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	94 Fps	85 Fps	1,48
Albatron Trinity Geforce 6800 Ultra	€ 489,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	95 Fps	86 Fps	1,49
Leadtek Winfast A400 GT	€ 409,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	90 Fps	79 Fps	1,49
Asus AX 800 XT	€ 499,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	95 Fps	96 Fps	1,49
Sapphire Toxic X800 Pro Vivo	€ 449,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	1,0 Sone	86 Fps	79 Fps	1,50

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus N6600GT Extreme	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	71 Fps	32 Fps	2,07
Gainward Ultra/1960PCX XP GS	€ 229,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	2,9 Sone	71 Fps	35 Fps	2,10
Gigabyte GV-NX66T128VP (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	70 Fps	31 Fps	2,11
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 205,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	525 MHz/550 MHz DDR	1,2 Sone	71 Fps	32 Fps	2,12
Aopen Aeolus 6600 GT	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	3,0 Sone	68 Fps	29 Fps	2,15
XFX Geforce 6600 GT	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	68 Fps	29 Fps	2,16
Innovision Geforce 6600 GT	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,0 Sone	68 Fps	29 Fps	2,26
Tul Powercolor SCS X700 XT	€ 249,-	Radeon X700 XT	128 DDR3 [2,0 ns]	475 MHz/525 MHz DDR	0,6 Sone	65 Fps	34 Fps	2,31
Sapphire Radeon X700 Pro Toxic	€ 199,-	Radeon X700 Pro	128 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/500 MHz DDR	0,2 Sone	63 Fps	33 Fps	2,33
Albatron PC6600U	€ 179,-	Geforce 6600	128 DDR [2,86 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	0,8 Sone	63 Fps	33 Fps	2,36

PCI-Express-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
HIS Radeon X850 XT PE	€ 559,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	2,3 Sone	79 Fps	59 Fps	1,32
Asus Extreme AX 800XT	€ 539,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,0 Sone	77 Fps	56 Fps	1,53
 MSI RX800XL-VT2D256E	€ 389,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	2,9 Sone	75 Fps	51 Fps	1,55
Leadtek Winfast PX6800 GT TDH	€ 399,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,2 Sone	79 Fps	47 Fps	1,55
Tul Powercolor X800 XL	€ 379,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	5,5 Sone	75 Fps	51 Fps	1,63

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
Philips 109B50	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	Gut	Sehr gut	60/11 Watt	Light Frame 3	1,91
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
CTX VL951T (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	85/10 Watt	Keine	2,14
Yakumo 996N	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

*Neues Bewertungssystem

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
 Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m²	Spieletauglich	1,98*
Viewsonic VP171b (8 ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Benq FP783	€ 349,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 235 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	2,23*
Hyundai Imagequest Q17+	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 220 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	2,24*
Teac S1702C	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	95 bis 205 cd/m²	Lautsprecher	2,25*

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Maximale Luminanz	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 330 cd/m²	X-Black LCD	1,98*
Viewsonic VX912	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 195 cd/m²	-	2,09*
Iiyama Prolite E481S	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	120 bis 190 cd/m²	Lautsprecher	2,33*
Samsung Syncmaster 193P	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	55 bis 200 cd/m²	Kein OSD	2,44*
Philips 190S5	€ 499,-	D-Sub	26 ms	Gut	Gut	27 bis 170 cd/m²	-	2,52*

MAINBOARDS

Sockel 462 (Sockel A) - Athlon (XP), Sempron, Duron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG[1]/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe WE	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	1008/1.01	1x 8X/0/0/5	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,86
Aopen AK79D-400 Max	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	1.00/PCB 37	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-255 MHz	2x SATA, Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,94
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	11.B/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,95
Abit AN7	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	15/1.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05
Abit NF7 2.0	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	2.5/2.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05

◄ Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 754 - Athlon 64, Sempron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG[1]/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
MSI K8T Neo-FSR	€ 80,-	K8T800	1.2/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	190-280 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,67
Asus K8V Deluxe SE	€ 100,-	K8T800	1004/1.12	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID), IDE-RAID, Firew.	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,68
MSI K8N Neo Platinum	€ 110,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,81
Abit KV8 Pro	€ 90,-	K8T800 Pro	11/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,82
Epox 8KDA3+	€ 110,-	Nforce3 250 Gb	15.06.04/0.3	1x 8X/0/0/6	1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,87



Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG[1]/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 165,-	Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30*
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 160,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39*
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46*
Abit AV8	€ 110,-	K8T800 Pro	12/1.1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 145,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80
Elitegroup Nforce4-A939	€ 80,-	Nforce4	1.0b/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,95
Foxconn Winfast NFUK8AA	€ 150,-	Nforce4 Ultra	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/4	1x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,95
MSI K8N Neo2 Platinum-54G	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	1.031/1	1x 8X/0/0/5	2x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,96
Albatron K8X890 Pro II	€ 110,-	K8T890	1.01/1.0	0/1 x16/1 x2/3	1x 1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,97
Asus A8V Deluxe	€ 115,-	K8T800 Pro	1006/1.01	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	2,01
Gigabyte K8NXP-SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI	F2j/Vorserie	0/2 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	2,01

◄ Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG[1]/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 240,-	925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000 & 100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA, Firewire, Diagnose-LED	DDR2 (4)	Sehr gut	1,54
MSI 865PE Neo3	€ 95,-	i865PE	5.0/3	1x 8X/-/-/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR1 (4)	Gut	1,71
MSI 915P Neo2 Platinum	€ 144,-	915P	1.3x/10A	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA, Firewire, Diagnose-LED	DDR2 (4)	Gut	1,79
Abit AG8 + Third Eye	€ 130,-	915P	1.5/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	100-300 MHz	4x SATA, Third Eye, Firewire	DDR1 (4)	Gut	1,79
Asus P5AD2 Premium	€ 234,-	925X	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR2 (4)	Gut	1,81

◄ Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 478 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG[1]/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 170,-	Intel i875P	1.4/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-412 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Sec. IDE	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,62
Asus P4C800-E Deluxe	€ 175,-	Intel i875P	1006/1.03	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit IC7	€ 120,-	Intel i875P	2.2/1.1	1x 8X/0/0/5	-	100-412 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,75
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 87,-	Intel i865PE	2.0/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA, USB-2.0-Hub, Rundkabel	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,93

◄ Preis-Leistungs-Tipp

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

[1] Nachgewertet [2] Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCGH-Overclocking-Tests

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[2]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Kingmax 256 MB DDR-500 Hardcore Series	€ 57,-	1 x 256 MByte/8 x 256 MBit/SS	250 MHz/230 MHz/280 MHz	CL3-4-4-8	CL2,5-3-3-7	1,96
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 310,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	300 MHz/215 MHz/255 MHz	CL3-4-4-8	CL2-3-2-5	2,02
Corsair CMX512-4000 Pro	€ 320,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/250 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	2,08
OCZ PC4200 Dual Channel Enhanced Latency	€ 350,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	266 MHz/225 MHz/230 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,13[1]
Kingston KHX3500AK2/1G	€ 270,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	217 MHz/215 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-7	2,38
Twinmos Twister Pro	€ 230,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,66
Corsair Twinx1024-3200XLPRO	€ 290,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/220 MHz/250 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,68
OC-Wear PC3200 TCCD Series	€ 230,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/240 MHz/275 MHz	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	1,99
Corsair VS256MB400	€ 40,-	1 x 256 MByte/8 x 256 MBit/SS	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-7	CL2,5-3-3-7	2,13
Take MS DDR400-SDRAM	€ 75,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/220 MHz/225 MHz	CL3-3-3-8	CL2,5-3-3-7	2,63

◄ Preis-Leistungs-Tipp

CPU-KÜHLER

* Preis ohne Lüfter ** Muss mit dem Mainboard verschraubt werden *** Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...***	Wertung
Thermalright XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	www.pc-cooling.de	€ 55,-*	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,60
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 16,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,61
Zalman CNPS7700-Cu**	www.pc-cooling.de	€ 43,-	478/775/754/939/940	Kupfer	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,64
Blacknoise NB-Cool Scraper**	www.blacknoise.de	€ 56,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,68
Cooler Master Ultra Vortex**	www.compito.de	€ 29,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,69

◄ Preis-Leistungs-Tipp

Die wichtigsten Spieler-CPUs

Sempron 3100+ (Boxed)

Hersteller: AMD
Takt: 1,8 GHz
Sockel: 754
FSB: -
Preis: € 105,-
Preis-Leistung: Gut
Level-1/2-Cache: 128/256 kByte

Athlon 64 3200+ (Prescott/Boxed)

Hersteller: AMD
Takt: 3,2 GHz
Sockel: 754
FSB: -
Preis: € 170,-
Preis-Leistung: Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/1.024 kByte

Pentium 4 530 (Prescott/Boxed)

Hersteller: Intel
Takt: 2,0 GHz
Sockel: 775
FSB: 200 MHz QDR
Preis: € 200,-
Preis-Leistung: Befriedigend
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Pentium 4 540 (Prescott/Boxed)

Hersteller: Intel
Takt: 3,2 GHz
Sockel: 775
FSB: 200 MHz QDR
Preis: € 219,-
Preis-Leistung: Befriedigend
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Tipp der Redaktion

Christian Gögelein
Redakteur
Bereich: CPU/Speicher

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bei den Prozessoren bieten zurzeit der Sempron 3100+ (ca. 105 Euro), der Athlon 64 3000+ (140 Euro) und der Athlon 64 3200+ (170 Euro). Wer einen Intel-Rechner bauen will, sollte zu einem P4 mit etwa drei Gigahertz greifen. Preis: rund 170 (P4 530) bis 200 Euro (P4 540).

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Tsunami VA3000-SNA	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Arctic Cooling Silentium T1	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12,0 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Thermalrock Ocean Dome (2AW)	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7,0 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Cooler Master Centurion 5 (CAC-T05)	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8,0 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
Pearl Silver Attention	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11,0 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	www.listan.de	€ 71,-	400/220 Watt	28/40/20 Ampere	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius*	1,92
Sharkoon Silentstorm SHA480-9A	www.alternate.de	€ 87,-	480/265 Watt	32/32/18 Ampere	0,4-2,2/0,6-2,6 Sone	45 Grad Celsius*	1,93
Tagan TG480-U01	www.tagan.de	€ 83,-	460/240 Watt	28/48/28 Ampere	0,6/1,1 Sone	47 Grad Celsius*	1,99
Hama HPS 400	www.hama.de	€ 72,-	400/220 Watt	28/30/16 Ampere	0,9-5,7/0,9-5,7 Sone	40 Grad Celsius*	2,07
Coba Ultra Silence AP-400X	www.inter-tech.de	€ 69,-	370,5/230 Watt	30/40/18 Ampere	0,9/1,2 Sone	40 Grad Celsius*	2,08

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Coba Ultra Silence AP-400X

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 149,-	SATA	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 134,-	SATA	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722512VLSA80	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	1,2 Sone	12,4 ms (mittel)	8 MByte	49,2 MByte/s	47,4 MByte/s	1,58
Hitachi HDS722525VLAT80	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	1,4 Sone	11,8 ms (mittel)	8 MByte	51,0 MByte/s	49,9 MByte/s	1,64
Seagate ST3200822A	€ 99,-	IDE	200 GByte	7.200	1,2 Sone	15,2 ms (mittel)	8 MByte	54,9 MByte/s	54,0 MByte/s	1,72

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD
** Abgewertet

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-716A	€ 115,-	IDE	16x/8x/16x/4x/4x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,82
MSI DR16-B2	€ 99,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:39 Minuten	2,6 Sone/41 dB(A)	4:46 Minuten	1,84
Nu Tech DDW-163	€ 64,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:27 Minuten	3,4 Sone/42 dB(A)	4:46 Minuten	1,92
LG GSA-4160B	€ 77,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:04 Minuten	8:00 Minuten	2,5 Sone/39 dB(A)	4:41 Minuten	2,05
LG GSA-4120B	€ 68,-	IDE	12x/4x/8x/4x/2,4x	7:00 Minuten	7:45 Minuten	2,2 Sone/37 dB(A)	4:41 Minuten	2,28**

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Nu Tech DDW-163

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-3	€ 77,-	2+1	40 Watt	Umständlich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,99
Creative I-Trigue L-3500	€ 112,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	2,00
Creative T2900	€ 54,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Logitech X-220	€ 37,-	2+1	32 Watt	Umständlich	Noch gut	Noch gut	Gut	2,24

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 329,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Teufel Concept E	€ 99,-	5+1	140 Watt	-	Gut	Gut	Sehr gut	1,76
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89

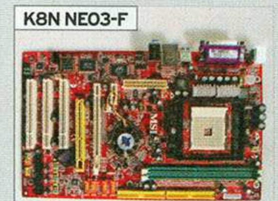


SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 144,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Deutlich spürbar	Gut	Gut	1,96
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlung der Hardware-Redaktion

K8N NEO3-F



Hersteller: MSI
Preis: € 90,-
Website: www.msi-computer.de
WERTUNG: 1,66

AMD-Mainboard mit PCI-Express

MSI stößt mit dem K8N Neo3-F in eine Marktlücke: Die Nforce4-Platine bietet PCI-Express-Unterstützung für den Athlon 64 (Sockel 754). In Spiele-Benchmarks erzielt das K8N Neo3-F solide Leistungen und dank PCI-Express sind Sie mit dem MSI-Mainboard auch für zukünftige Grafikkarten-generationen gerüstet. Zusätzlich ist ein „alter" AGP-Slot vorhanden, der per Bridge am PCI-Bus angeschlossen ist. Aktuelle AGP-Grafikkarten verlieren dadurch aber bis zu 50 Prozent Leistung. (us)

PENTIUM 4 660



Hersteller: Intel
Preis: € 560,-
Website: www.intel.de
WERTUNG: –

Konkurrenz zum A64: Intels 6xx-Serie

2 MByte Level-2-Cache, 64-Bit-Erweiterung und XD-Schutz sind die markantesten Features des Pentium 4 660 aus der neuen 6xx-Serie von Intel. Das Energiesparmanagement EIST lässt den Prozessor außerdem kühler arbeiten. Der 660 beherrscht damit fast alle Features, die der Athlon 64 bietet. Darüber hinaus werden Hyper Threading und SSE3 unterstützt. Der 660 arbeitet mit 3.600 MHz und ist für den Sockel 775 konzipiert. Wer einen spieletauglichen Intel-PC bauen will, sollte zur neuen 6er-Serie greifen. (us)

MX518



Hersteller: Logitech
Preis: € 59,-
Website: www.logitech.de
WERTUNG: 1,19

Referenz der Spieler-Mäuse

Der neue Sensor der MX518 arbeitet mit maximal 1.600 dpi. Der Clou: Mit zwei kleinen Tasten ober- und unterhalb des Mausrades kann die Auflösung auf 800 und 400 dpi geschaltet werden. Dieser Vorgang ist softwareunabhängig und wird durch die Hardware gesteuert. Im Praxistest funktionierte das bei Spielen einwandfrei: Mit 1.600 dpi durch den Level und in den Sniper-Modus wechseln. Dann auf 800 dpi runterschalten, um beim Zielen nicht zu verreißen. Die MX518 ist die neue Referenz bei Mäusen. (us)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 90,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 79,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Teac Powermax HP-10	€ 49,-	4,0 Meter	320 Gramm	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,58
Plantronics .Audio 90	€ 29,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Terratec Mystify Commander	€ 49,-	3,0 Meter	90 Gramm	Gut	Gut	Gut	1,70
Genius HP-5.1 V	€ 60,-	2,5 Meter	246 Gramm	Befriedigend bis gut	Befriedigend	Befriedigend bis gut	2,68

◄ Preis-Leistungs-Tipp (Teac Powermax HP-10)

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 59,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1600 dpi	Keine	Ja	1,19
Logitech MX1000 Laser	€ 54,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,26
Logitech MX510	€ 30,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,56
Razer Diamondback	€ 42,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,61
Razer Viper 1000	€ 30,-	3 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.000 dpi	Keine	Ja	1,64

◄ Preis-Leistungs-Tipp (Logitech MX510)

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Cherry Cymotion Master Xpress	€ 23,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	29	Vorhanden	Ja	1,38
Microsoft Multimedia Keyboard	€ 18,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,43
Logitech Internet Navigator	€ 23,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	21 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,43
Typhoon Navigator Office XP	€ 11,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Ideazon/Bigben Zboard ZBD101	€ 43,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	Abhängig vom Layout	Vorhanden	Ja	1,95

◄ Preis-Leistungs-Tipp (Typhoon Navigator Office XP)

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX	€ 80,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,57
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 67,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 57,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 56,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 64,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	€ 154,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,34
Logitech Momo Racing Force	€ 99,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 71,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 77,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Trust FF380 Force Feedback Race Master	€ 51,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Gut	1,97

◄ Preis-Leistungs-Tipp (Speed-Link Leather Force Feedback Wheel)

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Wingman Cordless Rumblepad	€ 32,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Thrustmaster Firestorm Wireless	€ 25,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
Saitek P2500 Rumble Force	€ 21,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Logitech Dual Action Gamepad	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91



Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Top Gun Afterburner	€ 79,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,46
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 64,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Cyborg Evo Force	€ 59,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Cyborg Evo Wireless	€ 49,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 287,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68

◄ Preis-Leistungs-Tipp (Thrustmaster Force Feedback Joystick)

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 99,-
Kühler: TThermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo-FSR (K8T800, S. 754)	€ 68,-
RAM: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 59,-
Grafikkarte: Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 127,-
Soundkarte: Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte: Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 48,-
Netzteil: Coba Ultra Silence AP400-X	€ 69,-
Gehäuse: GMC Neo Classic	€ 39,-

AUFSTEIGER-PC



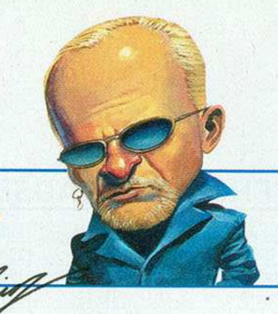
Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 178,-
Kühler: Thermaltake Silent Boost K8	€ 20,-
Hauptplatine: Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, S.939)	€ 76,-
RAM: Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 150,-
Grafikkarte: Asus N6600GT Extr. (Geforce 6600 GT)	€ 194,-
Soundkarte: Creative SB Audigy LS	€ 21,-
Festplatte: Samsung SP1213N (120 Gbyte)	€ 67,-
Netzteil: Coba Ultra Silence AP400-X	€ 69,-
Gehäuse: Casetek CS-1020	€ 55,-

HIGH-END-PC

€ 2.041,-

Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 4000+ (sledgehammer)	€ 645,-
Kühler: Thermaltake Silent Boost K8	€ 20,-
Hauptplatine: Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 139,-
RAM: Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 194,-
Grafikkarte: Leadtek Winfast PX6800 GT TDH (Gf. 6800 GT)	€ 399,-
Soundkarte: Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 210,-
Festplatte: Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 149,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 87,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 198,-

Rossis Rumpelkammer



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Heute möchte ich meine Ausführungen über Haustiere vertiefen. Es gilt zu beachten, dass Tiere und Kinder inkompatibel sind."

Wenn das junge Hündchen drollig mit dem Nachwuchs spielt, sollten Erzieher stets ein Argusauge auf das Geschehen werfen. Gar manches Elternpaar fiel schon aus allen Wolken, als eines Tages der groß gewordene Pitbull den kleinen Kevin, der wachstumstechnisch nicht mithalten konnte, im Garten vergraben hatte. Selbstverständlich muss der Hund dafür unverzüglich gerügt werden, auch wenn der Rüde noch so treu gucken kann. Auch Hundeschulen sind anzuraten, wo Ihnen ein leicht angebissener Instruktor meist verziehen wird. Bedenken Sie vor der Anschaffung auch die Kosten! Die Reinigung eines Kleinkindes bedarf teurer Mittel, während der Hund einfach mit dem Gartenschlauch gewaschen wird und über nicht unerhebliche Selbstreinigungskräfte verfügt. Vergessen Sie keinesfalls, Kevin wieder auszugraben! Sollte zwischen Hund und Kind keine friedliche Koexistenz möglich sein, müssen Sie sich von ihm trennen, so sehr das auch schmerzen mag. In unserem Fall fand Kevin bereits nach drei Monaten Pflegeeltern. Er hat zwar immer noch eine milde Phobie vor Löchern im Garten, kann aber schon allerlei Kunststücke.

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Ansichtssache

Hey Rainer,
wie seht ihr denn aus? Ihr macht mir Angst!

Bodo

Diese E-Mail hat mich jetzt doch ein wenig irritiert. Ich habe mir die Fotos im Heft genau angesehen und mir ist nichts Ungewöhnliches aufgefallen, wenn man einmal von einer gewissen Blässe absieht. Die ist in unserem Beruf, sowie allen anderen, welche der Bekanntschaft mit Tageslicht hinderlich sind, aber eher als normal zu betrachten. Ich gebe jetzt zwar zu, dass einige Kollegen spätestens seit **World of Warcraft** noch einen etwas fahleren Teint als sonst aufweisen sowie etwas zur Übernächtigung und nervösen Störungen neigen. In seltenen Fällen konnte sogar eine milde Unterernährung und Vitaminmangel diagnostiziert werden. Tatsächlich wurde ein Kollege, dessen Namen ich nicht nennen will, schon einmal von übereifrigen Öko-Aktivisten mit einem Grottenolm verwechselt und sollte zwangsweise in ein Feuchtbiotop übersiedelt werden. Aber dabei handelt es sich stets um vorübergehende Zustände! Wir sehen, abgesehen von der Redakteursblässe, meist ganz normal aus. Eine andere Möglichkeit wäre eine kleine Phobie deinerseits. Ein Bekannter von mir ist allergisch gegen Katzen und tatsächlich verursachen bei ihm selbst kleinste Schnurrer Ängste. In solchen Fällen hilft oft ein gepflegtes (und preislich gepfeffertes) Gespräch mit einem Spezialisten.

Das Rossi-Shirt

Servas Rossi!

Habe mir vor nicht allzu langer Zeit (vor etwa zehn bis 15 Jahren) das Kult-T-Shirt von der „Play Time" gekauft. Nun hat der Zahn der Zeit leider dem guten Stück übel mitgespielt (waschen konnte ich es leider nie, wäre doch sonst der Druck verblasst) und ich fühl mich in dem Teil auch nicht mehr so wohl, darum brauch ich ein neues. Da du ja auf der Rückseite unterschrieben hast, gehe ich mal davon aus, du bürgst mit deinem guten Namen für die Qualität des Shirts und somit bitte ich dich: Schick mir Ersatz (darf auch mit PC-Games-Logo sein).

In der Hoffnung eines bald erfüllten Wunsches,

Stefan

PS: Sollte der Brief veröffentlicht werden, mache ich darauf aufmerksam, dass das gute Shirt zum Verkauf steht (Anfangsgebot: 20 Euro).

Einen Artikel für 15 Mark kaufen, ihn 15 Jahre lang nutzen und dann für 20 Euro verkaufen grenzt fast ein wenig an das, was man mit bösem Willen als Unverschämtheit umschreiben könnte. Das aber nur am Rande. Eine lausige Mark pro Jahr ist ein Preis-Leistung-Verhältnis, das wohl kaum als schlecht zu bezeichnen ist. Und wenn du es vorgezogen hast, das Shirt nie zu waschen, sagt das zwar viel über deine Einstellung zur Hygiene, aber Aufdruck und Unterschrift wären waschmaschinenfest gewesen. Sicherheitshalber habe ich mir nach dem Lesen deiner E-Mail erst mal die Hände gewaschen.

Preisfrage

Hi,
hab vor, mir 'ne neue Grafikkarte zu kaufen! Mein Favorit ist ja die Asus N6600GT Extreme (PCI-E), aber ich kann keinen Händler finden, der das das Teil verkauft!!!

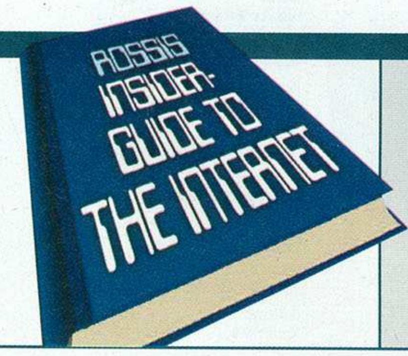
Wäre cool, wenn ihr mir mal einen nennen könntet (den billigsten natürlich)!

Danke: Sebastian

Na ja, ganz abgesehen davon, dass die einzelnen Händler nicht daran denken, uns ihre Preise und Bestände zu melden, muss ich dir leider auch mitteilen, dass wir hier anderes zu tun haben, als Preislisten zu führen. Ich verstehe die Jugend heute einfach nicht mehr. Sie hat Internet, ist vom Intellekt her auch durchaus in der Lage, eine E-Mail zu senden (obwohl es ein wenig an der Sorgfalt mangelt, schnell mal die Rechtschreibfehler zu entfernen) und versteht über weite Strecken hinweg komplexe technische Zusammenhänge, scheitert aber kläglich daran, eine schlichte Suchmaschine zu befragen.

Grundsatzfrage

Hallo Rossi,
wollte mal fragen, wie hier deine ganzen Kollegen heißen. Ich hoffe,

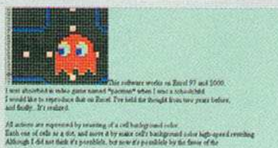




www.pinstruck.com
Ihr glaubt, Voodoo wäre eine veraltete Kunst? Weit gefehlt. Hier könnt ihr eurem Lieblingsfeind einen Voodoo-Fluch per E-Mail schicken.



www.kanzlercheck.de
Ihr gehört zu jenen, die auf die Politiker schimpfen und der Meinung sind, sie könnten es besser? Hier könnt ihr es beweisen!



www.geocities.jp/nchikada/pac
Ihr denkt, Excel sei ein langweiliges Programm? Irrtum. Ein Japaner hat ihm sogar **Pac-Man** beigebracht!

du antwortest (ernst) darauf …
Danke schon mal im Voraus:
odigo

Zum Glück kann jetzt niemand meinen verwirrten Gesichtsausdruck sehen. Ihr schafft es doch immer wieder, dass sich über meinem Kopf eine imaginäre Sprechblase mit der Inschrift „Hä?" bildet. Ich werde mir jetzt große Mühe geben, ernst zu antworten, bin voll des guten Vorsatzes, kann aber keinerlei Haftung für den Ausgang meiner Antwort übernehmen. Spontan würde ich sagen, dass meine Kollegen allesamt „Redakteure" heißen, bis auf die natürlich, die in Lektorat und Layout beschäftigt sind. Sollte sich die Frage auf deren Ruf- und Familiennamen beziehen, hätte ein kurzer Blick in unser Heft Klarheit schaffen können. Oder wolltest du deren Spitznamen erfahren? So intim sind wir hier nicht. Lediglich Petra wird von uns im Zweifelsfall „Chefin" genannt. Irgendwie fühle ich mich urlaubsreif.

Seitenwechsel

Hallo, lieber Rossi!
Ich denke mal, deinem Aussehen nach zu urteilen hast du nicht wirklich viele Verehrerinnen, deshalb hab ich mir überlegt, warum du nicht auf die andere Seite wechselst. Ich kenne da einige ganz nette Männer, die dich mal gerne kennen lernen würden – wenn du nichts dagegen hast, versteht sich. Also, denk drüber nach!
Mit freundlichem Gruß: Eugen

Du hast Recht – ich habe wirklich nicht viele Verehrerinnen. Allerdings muss ich dir den Vorwurf machen, doch etwas oberflächlich zu sein! Bekanntlich ist nicht Quantität erstrebenswert, sondern lediglich Qualität. Insofern möchte ich das nett gemeinte Angebot von dir und deinen putzigen Freunden dann doch lieber ablehnen.

Angebot

Hey Rainer,
ich würde mal gerne meinen Namen in der PC Games sehen, wollte dich aber nicht mit irgendwelchen Problemen nerven. Also biete ich einfach mal an, dein Motorrad jedes Wochenende mit einer Zahnbürste (natürlich Doktor Best mit Schwingkopf) zu putzen. Ein schönes Leben noch, du zweitschönster Mann der Welt (wer ist wohl der schönste?)
Niklas

Den Unfug mit dem Namen (welchen ich an dieser Stelle garantiert zum allerletzen Mal mitmache) haben wir ja jetzt hinter uns gebracht, es sei denn, du bestehst auf deinem vollen Namen samt E-Mail-Adresse. Das Angebot meines geputzten Motorrads möchte ich dankend ablehnen – du kannst deiner Oma also die Zahnbürste zurückbringen. Es wäre mir peinlich, wenn mein Motorrad (herb-männlich verschmutzt) mit einem Schönling wie dir in Verbindung gebracht würde. Aber auf Wunsch kann ich deine Adresse ja gerne an Eugen und seine süßen Freunde weiterleiten.

Vorwurf

Sehr geehrter Herr Rosshirt (was für ein Name?)!
Sie haben einen guten Humor, doch leider benutzen Sie diesen des Öfteren, um Leute zu verarschen. Außerdem muss ich noch Ihre nicht gerade modische Kleidung bemängeln. Ich frage mich, was bei Ihnen in der Kindheit wohl falsch gelaufen ist, dass Sie so böse wurden.
Mit freundlichen Grüßen: Obus

Wer im Glashaus sitzt, sollte nun wirklich nicht mit Steinen werfen. Sich über den Namen eines Menschen lustig zu machen, für den niemand etwas kann, ist unterste Schublade und die wurde von mir bisher nie verwendet. Dennoch kann ich mir jetzt die Bemerkung nicht verkneifen, dass jemand, dessen Nachname „Obergfell" lautet (wie verräterisch so ein Absenderfeld einer Mail doch sein kann!), an dieser Stelle eigentlich schamhaft schweigen sollte. Meine Kleidung geht Sie, solange Sie nicht explizit dafür bezahlen, eigentlich so gut wie gar nichts an. Spekulationen, was jemand mit Ihrem Namen trägt, werde ich mir selbstverständlich auch verkneifen. Der einzige Vorwurf den ich gelten lassen kann, wäre somit, dass ich böse wäre – und der ist schlicht falsch. Ich bin

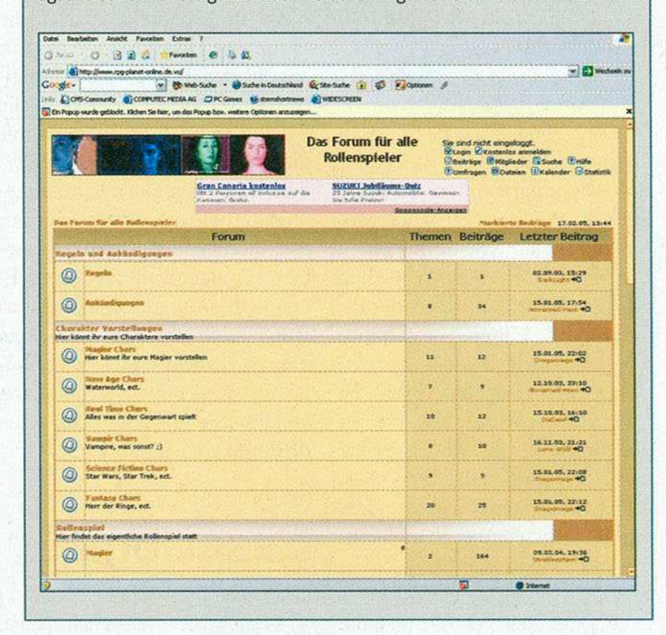
Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

Homepage des Monats

www.rpg-planet-online.de.vu
Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Homepage unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.

Tobias Pohl betreibt eine Seite, die sich mit dem Thema Rollenspiele beschäftigt und sowohl Einsteigern als auch Cracks ein gutes Forum bietet.



Das intime Quiz



An dieser Stelle findet Ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:
Benjamin Bezold bläst gerne …

a) Trübsal
b) Kaugummiblasen
c) Waldhorn
d) Alphorn

Im Vormonat war die richtige Antwort natürlich „a" und Jörg Köller ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats

Markus Burck – nicht bei einer Faschingsfeier, sondern in seiner Arbeitskluft. Er arbeitet übrigens beim Finanzamt.



Wer auch ein abgefahrenes Foto, oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

keineswegs böse. Ich bin sarkastisch und bisweilen auch zynisch – aber nicht böse!

Altlasten

Hallo,

ich hab eine Frage: Ein Kollege von mir hat eine alte Ausgabe der PC Games (03/93) und er nörgelt mir ein Ohr ab, ob die nicht vielleicht was wert ist? Die Zeitschrift ist in einem recht guten Zustand und immerhin schon zwölf Jahre alt, leider fehlt die Diskette, die dabei war.

Bitte um Antwort.

Martin Burczek

Diese Frage ist nicht leicht zu beantworten, da die Preise für Altpapier starken Schwankungen unterworfen sind. Momentan erzielt eine Tonne einen Preis von ca. 64 Euro. Gehen wir nun davon aus, dass die PC Games im Mittel 344 Gramm wiegt, kann sich jeder, der im Besitz eines Taschenrechners ist (und im Gegensatz zu mir in der Grundschule beim Dreisatz nicht gepennt hat), den Wert selbst errechnen. Ganz anders verhält es sich natürlich mit Antiquitäten. Wenn dein Kollege die Zeitschrift noch rund 200 Jahre lang sorgfältig verwahrt, sollte schon eine nennenswerte Summe, ausreichend für ein gutes Abendessen (vielleicht inklusive Trinkgeld), dabei herauskommen. Ungeduldige Naturen würden das Exemplar natürlich bei Ebay verkaufen. Früher mussten wir unseren Müll mühsam im Wald vergraben, heute gibt's zum Glück Ebay. Sollten mehr als drei Gebote abfallen, bitte ich um kurze Benachrichtigung – ich bin noch im Besitz einiger Stapel uralter Hefte.

Geschäftsidee

Hallo, mein Namensvetter!

Wieso bringst du nicht mal eine Rainer-Rosshirt-Modekollektion raus, so wie Mola oder Micky Maus? Dann würdest du auch endlich mal genug Geld verdienen. Jeder Biker und PC-Games-Leser würde die Sachen kaufen und perfekt aussehen! Wie findest du die Idee?

Schöne Grüße und viel Erfolg, Rainer A.

Putzige Idee! Leider scheitert es da schon am Grundsätzlichen, von den finanziellen Möglichkeiten, Derartiges zu starten, gar nicht zu reden. Zum einen fehlt mir da einfach der nötige gute Geschmack und zum anderen könnte ich aus verschiedenen Gründen nicht als wandelnde Reklame meiner Kollektion fungieren. Bilder von mir sind so häufig wie die Zähne einer Henne, womit der Werbeeffekt so ziemlich gegen null tendieren würde. Zudem habe ich auch nicht in groben Ansätzen die Figur von Herrn Mola – bei mir spannt das T-Shirt immer an einer ganz, ganz anderen Stelle. Und ehrlich gesagt wäre es mir auch unangenehm, wenn plötzlich mehr Leute so rumlaufen würden wie ich, was auch vom ästhetischen Standpunkt gesehen für den Rest der Menschheit nicht unbedingt ein Gewinn wäre. Bleib du also besser bei deiner Micky-Maus-Modekollektion, welche dir sicher auch viel besser steht. Den Biker würde dir eh keiner glauben.

Leserlogik

Hallo PC Games,

mich interessiert schon lange, warum eure Chefredakteurin mit Nachnamen „Fröhlich" heißt, genau wie der Chefredakteur der Zeitschrift WIDESCREEN. Hieß die früher nicht anders?

Jochen

Nein, Petra hieß früher nicht „anders", sondern „Maueröder". Gerade die Geschäftsleitung sollte tunlichst bemüht sein, unnötige Kosten zu vermeiden. Aus diesem Grund werden Schreibtische, Büros, Mahlzeiten und gelegentlich sogar Namen geteilt. Jetzt aber mal im Ernst: Wenn eine Frau eines Tages einen anderen Namen hat, aus dem Alter, in welchem eine Adoption infrage kommt, aber längst heraus ist, woran könnte das dann wohl liegen? Denk mal nach – ich geb dir drei Minuten, die vielleicht reichen könnten. Irgendwie beschleicht mich jetzt das Gefühl, dass du auch ein potenzieller Kandidat für die Micky-Maus-Modekollektion (siehe oben) sein könntest – vorausgesetzt natürlich, dass du nicht längst damit ausgestattet bist.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

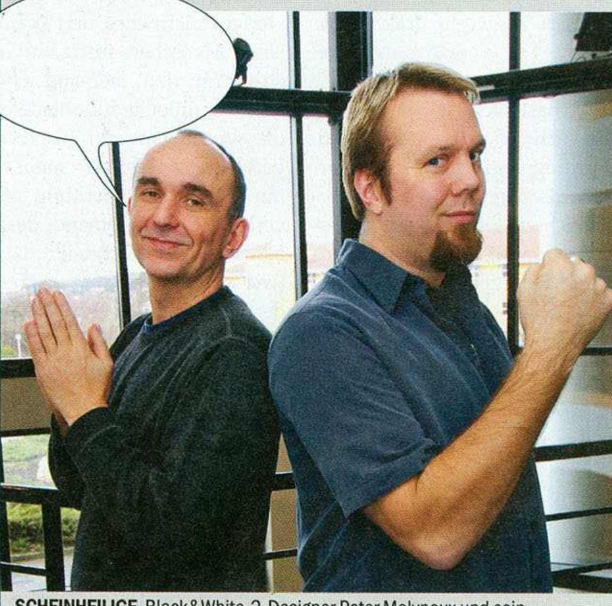


FISHER-CHÖRE Für unsere Sneak-Peek-Aktion in Ausgabe 04/05 haben wir erfahrene Splinter-Cell-Spieler in die Redaktion eingeladen.

PC-Games-Leser Christopher Schech aus Wörrstadt hatte zum Splinter-Cell-Gruppenbild den besten Einfall und kassiert dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und legen Sie Peter Molyneux einen witzigen Spruch in den Mund – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 13. April 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SCHEINHEILIGE Black&White-2-Designer Peter Molyneux und sein Lionhead-Kollege üben schon mal offline für den Mehrspieler-Modus.

DEIN HANDY-KULT !!

NEU!! Jetzt mit Sound: Hot Movies für Dein Handy!



PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY





44828 44825 44839 44564 44829
44495 44773 44811 44763 44823
44913 44920 44826 44489 44497

SMS mit: "PGC" + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: "PGC 44418 Heike")
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

POWER-RINGTONES Poly und Mono!

Preis-kracher! RING-TONES 2,99 €

TOP-HITS
82884 Wie weit?
82883 Geile Zeit
82882 Only U
82881 Do Somethin'
82880 Drop It Like It's Hot
82879 Glaub an mich
82878 Femme Like U
82877 Liberatio
82876 Numb / Encore
82875 Chipz In Black
82874 Like Toy Soldiers
82873 The Sound Of S. F.
82872 One (A. Hardcore)
82871 Boulevard of Broken Dreams
82569 Sweetest Poison
82568 Fuffies im Club
82567 Pop ya collar
82566 American Idiot
82565 Leaving New York
82562 Call On Me
82561 Enjoy the Silence 04

CHART-BREAKER
82489 Holzmichl
82461 Dragostea din tei
82539 Aus & Vorbei
82534 Space Taxi
82533 This is the world
82532 Everytime
82521 This Love
82522 Troy

DAS IST KULT

Neu bei uns
81168 James Bond
82316 Axel F
82531 Football s coming...
81173 Heidi
81155 We Are The Champ.
81862 Flipper
82060 USA Hymne
81032 Anton aus Tirol
82520 10 kleine Negerlein
82519 Alf
82516 Bugs Bunny

TV Klassiker
81166 Biene Maja
81865 Enterprise
81814 Miss Marple
81182 Die Maus
82460 Summer In The City

KINO
81164 Miss. Impossible
81809 Der Pate
82337 Charlie's Angels
81174 Das Boot
82510 Rocky
82342 Der dritte Mann
82473 Ghostbusters
82456 Batman

SERIE
81764 Das A-Team
82344 Sex And The City
82338 Jackass
82513 Heidi
82507 Bob der Baumeister
82341 Dallas

KULT
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
81819 Mana Mana
82472 New York
82497 Verdammt ich lieb...
82459 Highway to Hell
82458 Lambada
82457 It's Raining Men
82511 Relax
82509 YMCA
82343 Like Ice in The Sun.
82340 Sexbomb

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens · Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

KULTIGE WALLPAPER-JETZT FÜR: 0,99 €

Sende "Giga" + "PGC" an 87555**
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN



42926 42925 42923 42750 42832 42837 42422 42912
42672 42752 42239 42833 42329 42749 42836 42746 42834
42136 42742 42674 42241 42086 42078 42726 42792 42835
42565 42794 42288 42234 42074 42741 42166 42043 42822
42743 42738 42044 42745 42747 42744 42055 42060 42142

Kult-Mix









42924 42917 42915 42914 42919 42911 42411 42791
42802 42922 42818 42134 42103 42830 42729 42785 42768
42809 42803 42775 42149 42890 42780 42769 42838 42816
42772 42373 42100 42409 42391 42392 42762 42819 42751
42782 42718 42685 42425 42154 42781 42759 42804 42812
42412

HANDY GAMES



38108 X O
38096 X
38134 X O
38171 X O
38029
38048

Alle Games für:
Nokia 3100,3200,3300,6610,6600,6810, 6820,7200,7210,7250,7250i,7650, N-Gage,N-Gage CD

X = zusätzlich für:
Sharp Gx 10, GX 20,Motorola V525 Siemens CX 55,SonyEric. K700i,T610,

O = zusätzlich für:
Samsung E700,E800,E820,X460

Display-Clips



Für alle Handys mit Farbdisplay

42665 42218 42318 42369
42657 42703 42181 42178
42799 42223 42212 42662
42438 42440 42208 42213

WAP: Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar - Für deinen Link sende SMS mit "GAME" an die 86677.(normale SMS-KOSTEN!!)

SO GEHT'S PER SMS: ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Sende "PGC" und Bestell-Nr. an die **86688***
z.B. "PGC 42819" für PIX "Mein Land"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende "START PGC" + Best.Nr. an die **87555****
z.B: "Start PGC 42819"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende "PGC"+Best.-Nr. an 0900 **560330**° z.B. "PGC 42819" °€2/SMS max 2 SMS

Sende "PGC"+Best.-Nr. an **914**° z.B. "PGC 42819" °3sfr/SMS max 2 SMS

Oder telefonisch: 0190 **849124***** 1,86 €/min
:0900902325 SFR 4,23/Min
:0900545406 € 3,63/Min

für WAP Download sende "LINK" an die 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGC + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag (bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat),Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!
Bestellnummer 41016
Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

Fragen an die Redaktion

1. Mit- statt gegeneinander

*Mich als begeisterten Shooter und Netzwerkspieler würde interessieren, weshalb gerade im PC-Bereich kooperative Spielmodi eher eine Seltenheit sind - oder kaufe ich die falschen Spiele? **Breed** als **Halo**-Abklatsch hätte als Koop-Spiel ein wenig mehr Pluspunkte sammeln können (die es bitter nötig hätte). Auch Titel wie **Republic Commando** wären mit so einem Modus erheblich reicher. Verlassen sich die Publisher/Entwickler hier auf die Community, welche dann wie bei **Far Cry (dt.)** oder **Doom 3** in die Bresche springt? Unmöglich scheint eine entsprechende Entwicklung ja nicht zu sein. Ist der Markt zu klein?*

NINO

BENJAMIN BEZOLD: Sie haben Recht: Koop-Modi wurden und werden nach wie vor etwas stiefmütterlich behandelt, wie eine Analyse aktueller Titel ergeben hat. In anderen Genres, etwa Rollenspiele (**Sacred, Baldur's Gate**) oder Strategie (**Panzers**), gehören kooperative Mehrspieler-Modi schon lange zur Kür. Im Action-Sektor muss man etwas suchen: Aktuell bieten sich **Splinter Cell 3 Chaos Theory** (Test auf Seite 78) und **SWAT 4** (Seite 96) an.

2. WoW zum Ausprobieren

*Dies wird diesmal keine E-Mail mit einer Frage oder einer Beschwerde, sondern mit einem Lob. Ich habe mir den neuesten Artikel ihrer aktuellen Ausgabe von PC Games zu **World of Warcraft** durchgelesen und war erstaunt. Das Interview ist spitze, und die Karten sind sehr gut gemacht. Natürlich musste ich dies gleich auf unserer großen Communityseite www.InWoW.de preisgeben, da diese Ausgabe ihr Geld wirklich wert war. Ich hoffe, dass weiterhin von der Redaktion so verdammt gute Arbeit geleistet wird, denn so was sehe ich und andere **World of Warcraft**-Spieler und -Kenner wirklich gerne.*

SEBASTIAN KRELL

PETRA FRÖHLICH: Danke fürs Lob. Aufgrund der nicht enden wollenden Nachfrage haben wir diesmal ein dickes Wohlfühl-Paket für alle **Warcraft**-Reisenden geschnürt, inklusive Poster.

*Ich wollte wissen, ob ihr einen 7- oder 14tägigen Test-Account für **World of Warcraft** rausbringt? Ich höre ja aus jeder noch so kleinen Ecke, wie toll das Spiel doch ist, aber bevor ich 45 Euro für das Spiel ausgebe, will ich mir doch lieber vorher erst mal einen eigenen Überblick verschaffen.*

ARNE DOROW

THOMAS WEISS: Im Gegensatz zu vielen anderen Online-Rollenspielen (etwa **Neocron 2, Anarchy Online, Dark Age of Camelot, Everquest 2, Ultima Online**) bietet Blizzard keinen Download einer Probierversion an – um den Kauf des Spiels kommen Sie also nicht herum. Wenn Sie bislang keine oder wenig Erfahrung mit Online-Rollenspielen haben, gleichzeitig aber Spiele wie **Diablo 2, Sacred** oder **Dungeon Siege** mögen, ist **World of Warcraft** optimal. Im Preis enthalten ist ein Freimonat – erst danach entscheiden Sie, ob Sie weiterspielen möchten oder nicht.

3. Wohin mit den Mustern?

Seit einem Jahr lese ich jetzt jeden Monat die PC Games. Besonders interessiere ich mich für Hardwaretests. Was macht ihr eigentlich danach mit den ganzen Sachen? Ist es möglich, dass ich ein bisschen alte Hardware von euch bekomme? Eure Redaktion muss doch schon überquellen! Das wäre für beide Seiten gut. Ich hätte was Schönes für meinen PC, und ihr hättet eine schönere Redaktion. So wird auch das Klima unter den Kollegen noch besser! Und beim Chef gibt es dann sicher Pluspunkte ...

Philip

DIRK GOODING: Bis auf wenige Ausnahmen möchten alle Hardware-Anbieter die Testmuster zurückhaben; aus diesem Grund gleicht das Testlabor häufig einer Postfiliale – täglich verlassen Dutzende von Paketen die Redaktion. Vorab-Testexemplare von Spielen werden entweder vernichtet (sobald die fertig verpackten Spiele vorliegen) oder ebenfalls an den Hersteller zurückgeschickt.

4. Das schwarze Auge

*Was machen eigentlich die Macher der **Das Schwarze Auge**-Trilogie? Waren ja grandiose Spiele, die Fangemeinde war auch recht groß, zumal es ja schon vorher als Pen&Paper-Game existierte. Warum wurde die Reihe nicht weitergeführt? Zehn Jahre später hielten ja dann leider alle Leute Spiele wie **Diablo** für Rollenspiele.*

INGO

CHRISTOPH HOLOWATY: Regelmäßige Anfragen zeigen, wie groß die Anhängerschaft Aventuriens nach wie vor ist. **Die Schicksalsklinge** (1992), **Sternenschweif** (1994) und **Schatten über Riva** (1996) zählten vor rund einem Jahrzehnt zu den maßgeblichen Rollenspielen. Nach der Pleite des deutschen Entwicklerstudios Attic trennten sich die Wege der Schöpfer; Mitgründer Guido Henkel entwickelte zunächst das verkannte Meisterwerk **Planescape Torment** und machte sich dann in den USA selbstständig. Davon unabhängig ist eine ganze Reihe preisgekrönter und sehr erfolgreicher Handyspiele rund um **DSA** entstanden, produziert von der deutschen Firma Chromatrix. Ein Comeback des Rollenspielsystems auf dem PC ist aktuell nicht in Sicht.





ZUSAMMEN SPIELEN SWAT 4 ist eines der wenigen Spiele mit Koop-Modus.

HARDWARE-ÜBERFLUSS? Unsere Testmuster gehen i. d. R. zurück zum Hersteller.

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die DIAMONDBACK Magma von RAZER.



Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern!

Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s. Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

RAZER DIAMONDBACK Magma (Art.-Nr. 002637)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 18

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Gut unterwegs

Cyber-System, Oekoprinz und MR Computertechnik haben attraktive Preise zur Verfügung gestellt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

Cyber-System

Wir verlosen ein Cyber-System S26. Das High-End-Notebook besitzt einen Pentium M mit 1,6 GHz (Centrino), eine Ati Mobility Radeon X700 (PCI-E, austauschbar) mit 256 MB, 512 MByte Arbeitsspeicher und eine 60-GByte-SATA-Festplatte. Der Clou: Der Gewinner bekommt das komplette Notebook in seiner Wunschfarbe lackiert.
Info: www.cyber-system.de

1x
Cyber-System S26 in Wunschfarbe



GESAMTWERT: 1.800,- EURO



3x
Nokia 6600 + Navigationssoftware

Oekoprinz

Die Firma Oekoprinz bietet Hardware wie PCs, Notebooks und Handy-Navigationsysteme ab € 0,00 in Verbindung mit einem günstigen DSL- oder Mobilfunkvertrag an. Zum Start dieses Angebotes verlosen wir in Zusammenarbeit mit Oekoprinz drei Handy-Navigationsysteme, bestehend aus einem Nokia 6600 (ohne Vertrag) und der Software ROUTE 66 Mobile Deutschland 2005.
Info: www.oekoprinz.de

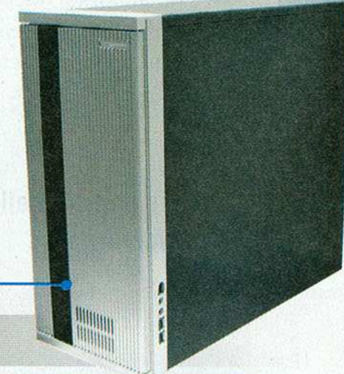
GESAMTWERT: 1.800,- EURO

ichbinleise.de

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit ichbinleise.de einen echten Traum-PC: Das System ist mit einem Athlon 64+ 3000, einer Geforce 6600 GT und einem Gigabyte Arbeitsspeicher ausgestattet. Die Besonderheit: Der Rechner ist komplett luftgekühlt und wird trotzdem unter Belastung nicht lauter als 0,4 Sone (kaum wahrnehmbar). Der Gewinner bekommt den PC komplett mit Betriebssystem und passendem LAN-Back geliefert.
Info: www.ichbinleise.de

1x
ichbinleise PC 703





GESAMTWERT: 1.700,- EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie lautet der offizielle Untertitel von Ataris neuem Echtzeit-Strategiespiel Act of War?

a) **PC Action** b) **Direct Action** c) **Direct 3D**

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Act of War", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Per Website: www.pcgames.de
Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 17 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(sfr 0,70/SMS)

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 26)


PCG 18 SPIELENAME
Beispiel: PCG 18 World of Warcraft

PC Games Most Wanted (Seite 24)


PCG 19 SPIELENAME
Beispiel: PCG 19 Age of Empires 3

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 4. Mai 2005.

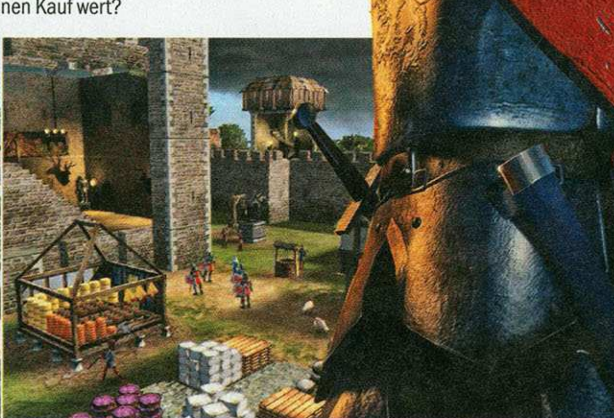
Im nächsten Heft

TEST

Stronghold 2

Wohlan, ihr Männer und Frauen. Hört, was die Herolde von PC Games zu sagen haben: Mächtige Burgen, rasselnde Zugbrücken, tapfere Ritter, epische Belagerungen – wir prüfen, wie viel Wirtschaftssimulation sich hinter dem schmucken Miniatur-Mittelalter verbirgt. Lesen Sie alles über die Entscheidung in der Königsdisziplin: Ist **Stronghold 2** ein würdiger Thronfolger für eines der erfolgreichsten Aufbau-Spiele und damit einen Kauf wert?





TEST

Da ist für jeden was dabei: **The Bard's Tale, Project Snowblind, Driver 3, Empire Earth 2** und viele mehr!



VORSCHAU

Die wichtigste Spielemesse wirft ihre Schatten voraus: Wir präsentieren die ersten E3-Premieren.



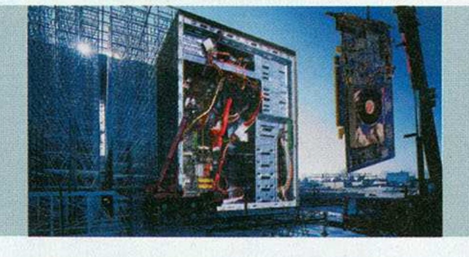
TIPPS

Ergänzen Sie Ihr **WoW**-Sammelwerk um weitere Profi-Tipps. Außerdem: **Brothers in Arms, Sacred Add-on.**



HARDWARE

Lesen Sie, wie Sie einen Top-PC im Eigenbau hinbekommen. Und was die neuen AGP-Karten taugen.



Die PC Games 06/05 erscheint am 27. April!
Vorabinfos ab 25. April auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Mega-Report CeBIT: Exklusiv-Interviews, die geheimen Pläne von Ati, Intel und AMD
- PC im Eigenbau: So bauen Sie einen zukunftssicheren PCI-Express-PC zusammen
- Auf DVD: Kaspersky Antivirus 4.5 + Paragon Partition Manager 5.9 (geniales Festplattentool als Vollversion)

WIDESCREEN Kino DVD Technik



- Titelstory: Star Wars Episode 3 Preview + großer Character- und Episoden-Guide
- Filmkritik: u. a. Robots
- 90 DVD-Tests, u. a. TV-Serien auf DVD, Bourne-Verschwörung
- Blockbuster auf Heft-DVD: „Die Prophezeiung" mit Kim Basinger + Serienfolge „Mondbasis Alpha 1"

PLAYZONE Das unabhängige PlayStation-2-Magazin

- Titelstory: Devil May Cry
- Im Test: Gran Turismo 4, Brothers in Arms, Splinter Cell: Chaos Theory, Champions: Return to Arms
- Vorschau: Hitman: Bloodmoney, Medal of Honor: European Assault
- Heft im Heft: Stolen
- Auf DVD: 70 Videos, 122 Minuten Laufzeit

SFT Spiele Filme Technik

- Titelthemen: E-Home – Das vernetzte Zuhause: Die besten W-LAN-Geräte/DSL-Anbieter und Tarifübersicht
- Vergleichstests: Rückprojektionsfernseher, Digitalkameras, Handy-Neuheiten
- Top-Spielfilm auf DVD: Mystery-Thriller „Die Prophezeiung"
- Vollversion: I-War 2

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 I **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jan Friedrichsen, Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de I **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 I Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 I (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at I Postadresse: Leserservice GmbH I St. Leonharder Str. 10 I A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 I Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 I PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 I Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat: Tel.: +49-89-628096-14 ; sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Susanne Szameitat: Tel.: +49-911-2872-142; susanne.szameitat@computec.de
Thorsten Szameitat: Tel.: +49-911-2872-141; thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser AWA



Mai 1995

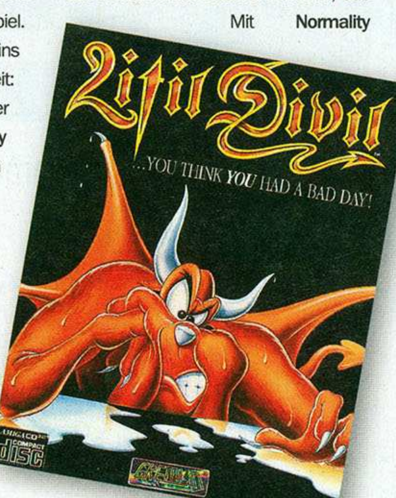
Kurioses am Rande

So langsam neigt sich die Ära DOS dem Ende entgegen. Die Tage der Eingabeaufforderung sind gezählt und grafische Benutzeroberflächen erobern die heimischen PCs. Zum einen wird Microsofts Windows auch für Spieler immer interessanter, ganz nebenbei gibt es aber auch noch das 1987 erstveröffentlichte OS/2 von IBM. Selbiges hat durchaus einiges zu bieten. Neben der vollen 32-Bit-Unterstützung ist OS/2 auch multitaskingfähig und im Gegensatz zu dem auf DOS aufsetzenden Windows stellt es ein vollwertiges Betriebssystem dar. Vorhandene DOS-Programme können übrigens auch mit OS/2 betrieben werden, allerdings sind spezielle Treiber für Laufwerke und andere Geräte nötig.

Spätestens mit Windows 95 verschwindet IBMs Betriebssystem jedoch langsam, aber sicher in der Versenkung, obwohl Firmen wie Vobis und Escom zeitweise auch Komplettsysteme in Verbindung mit OS/2 anbieten.

Was wurde eigentlich aus ... Gremlin?

Gremlin dürfte vielen Computerspielern in guter Erinnerung sein. Das britische Entwicklerstudio produzierte Hits auf allen wichtigen Plattformen. Nach **Desert Strike** (1994) und **Jungle Strike** (1995) erschien 1997 mit **Nuclear Strike** der dritte und letzte Teil dieser sehr beliebten Helikopter-Action-Reihe. Im Jahre 1993 konnte das quietschbunte Jump & Run **Zool** viel Lob einstreichen, der ein Jahr später erscheinende Nachfolger bot noch mehr Spielspaß. Ebenfalls 1995 veröffentlichte Gremlin weitere Hits wie **Actua Soccer** und das weithin unterschätzte **Litil Divil**, das etwas andere Geschicklichkeitsspiel. Mit **Normality** wagten sich die Entwickler 1996 ins Adventure-Genre vor. Besonderheit: 3D-Figuren in einer 3D-Welt. Der ganz große Erfolg blieb **Normality** verwehrt. In den folgenden Jahren konnte Gremlin mit dem 3D-Action-Adventure **Realms of the Haunting** und dem Weltraum-Handel-Spiel **Hardwar** das hohe Niveau halten, allerdings folgte 1999 schließlich trotzdem oder gerade deswegen die Übernahme durch Infogrames (heute Atari).



Hugo kommt ...

... und geht nicht mehr. Für viele Kinder ist er ein Held und auch der eine oder andere Erwachsene hat sich schon die Finger wund gewählt, um einmal zum Moderator der gleichnamigen Kabel-1-Spielshow durchzukommen.

Die telefonbedingt knifflige Steuerung des TV-Originals wird – wohl aus Authentizitätsgründen – dann auch direkt in das in diesem Monat erscheinende erste Hugo-PC-Spiel übernommen. Grafisch orientiert sich das selbst auf einem 8086er lauffähige Programm ebenso am Original wie spielerisch. Gerade einmal vier bekannte Szenarien wollen vom Spieler bewältigt werden; dabei ist nur wichtig, im richtigen Moment die richtige Taste zu drücken und zu hoffen, dass das Kommando nicht in den Untiefen des Rechners verschwindet.

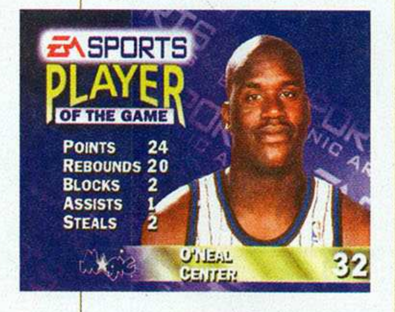
Trotz vernichtender Bewertungen findet Hugo viele Freunde. Inzwischen sind rund 20 PC-Titel mit der kleinen Comic-Figur erschienen, dazu kommen diverse Konsolentitel und DVDs. In Deutschland verkauften sich die Hugo-Spiele über drei Millionen Mal.



Test des Monats

Die Sportspielfans waren entzückt, als Electronic Arts wenige Monaten zuvor **FIFA Soccer** und **NHL Hockey** veröffentlicht hat. Nun legt die Firma noch mal nach und setzt sich mit dem genialen **NBA Live 95** souverän an die Spitze unserer Sportspiel-Hitliste.

Die Optik von **NBA Live** weiß in jeglicher Hinsicht zu begeistern. Nicht nur die isometrische Spielgrafik setzt Maßstäbe, sondern auch die Menüs überraschen mit hochauflösenden Fotos und Grafiken. Nahezu alle Profis der NBA wurden abgelichtet und in das Spiel eingebunden. Auch an Statistiken mangelt es nicht. Wer sich schon



immer gewünscht hat, ein Meisterschaftsspiel im Madison Square Garden gegen den besten Freund zu bestreiten, der bekommt in **NBA Live 95** ebenfalls die Möglichkeit dazu. Bis zu vier Spieler können über Maus, Tastatur oder Joystick ins Geschehen auf dem Platz eingreifen. Die **NBA**-Serie wird seitdem fast jedes Jahr fortgesetzt, mit Ausnahme der Saison 2002.



Hardwaretrends

Der ewige Kampf zwischen Konsolen und PCs erhitzt schon vor zehn Jahren die Gemüter. Auch damals gibt es die einen, die in der Konsole die ultimative Spielemaschine sehen, und andere, die auf die zusätzlichen Möglichkeiten eines vollwertigen Multimedia-PCs nicht verzichten wollen. Gerade durch die enorme Spezialisierung können die damaligen High-End-Konsolen wie Sonys PlayStation oder der glücklose Sega Saturn problemlos mit modernen Computern mithalten.

Die Top-5-Tests

1. X-COM | MicroProse
Stark verbesserter Nachfolger zum Taktik-Highlight UFO Enemy Unknown

2. BIOFORGE | Origin
Innovationsloses 3D-Action-Adventure mit enormem Hardwarehunger

3. PROTOTYPE | NEO Software
Acht Levels voller turbulenter Baller-Action im Spielhallenformat

4. DAS AMT | Greenwood
Bürgermeister in einem bayerischen Dorf – die etwas andere Wirtschaftssimulation

5. BOLO | Dongle Ware
Die Knobelprofis überraschen mit einer frischen Idee und tollem Sound.

Star Trek: Next Generation

Captain Jean-Luc Picard schickt sich an, endgültig in die nicht gerade kleinen Fußstapfen von James Tiberius Kirk zu treten. Nachdem der neueste **Star Trek**-Film die Fans unlängst in die Kinos lockte, kündigen sich auch im PC-Spiele-Sektor neue Umsetzungen an. Spectrum Holobyte werkelt an dem aufwendigen Adventure **A Final Unity**, welches ein Wiedersehen mit der neuen Enterprise-Crew verspricht. Notiz am Rande: Auch im Sharewareteil dieser Ausgabe stellt sich mit **Conflict 2272** ein **Star Trek**-Spiel den kritischen Augen der Spieler.


„Stolz blähten sich die Segel unserer Flotte im Wind, nachdem wir die Spanier vor der Küste zerschmettert hatten.“
Seegefechte sind der dritte Spielmodus von **Imperial Glory** und stellen sowohl optisch als auch spielerisch eine schöne Abwechslung zum „ländlichen“ Alltag dar. Kanonengespickte Fregatten bekriegen sich auf Nord- und Ostsee, Atlantik und Mittelmeer. In diesen Bataillen ist Geschick beim Manövrieren gefragt: Nutzen Sie den Wind, um feindliche Schiffe zu umfahren und die Geschütze an der Breitseite in die bestmögliche Position zu bringen. Flotten können nur in Gebieten mit Häfen errichtet werden.
Die Windrichtung spielt eine entscheidende Rolle bei Seeschlachten, weil Schiffe nur seitlich feuern können.
Handelsrouten führen über Land und über See.
Gefechte auf See unterscheiden sich deutlich von ihren Pendants zu Land.
Brandenburg
Next Turn



EXPANSION Preußen (hier lila) hat bereits Polen, Dänemark und Österreich eingenommen und herrscht über einen großen Teil Zentraleuropas.

AUFMARSCH Die Armeen starten bei jedem Gefecht am Rand der Karte, sodass Sie bis zur eigentlichen Auseinandersetzung Zeit zur Aufstellung haben.

„Wild entschlossen sammelte Napoleon seine Schar zur letzten Schlacht."

MISCHUNG Achten Sie auf ein gutes Mischungsverhältnis von verschiedenen Einheitentypen.

Der historische Modus versetzt Sie in die größten Gefechte der damaligen Zeit – messen Sie sich mit berühmten Feldherren und schreiben Sie Geschichte. Neben dem Einzelspieler-Modus bietet **Imperial Glory** einen Multiplayer-Part für bis zu vier Spieler. Auf sämtlichen Karten der Kampagne sowie allen historischen Schlachtfeldern fechten Sie Echtzeit-Duelle aus, zu Land und zur See.

Wenn Reiter sich in den Nahkampf stürzen, kommt es zu solch imposanten Szenen.

Die richtige Aufstellung kann einen entscheidenden Vorteil bedeuten. Im Spielverlauf erforschen Sie neue, effektivere Formationen.

Charlottenburg, die größte Festung Preußens, steht unmittelbar vor der Eroberung. Ein letzter Trupp bäumt sich zur Verteidigung auf.


ANZEIGE
„Donnernd feuerten Kanonen, als tausende Soldaten mit aufgepflanztem Bajonett wie ein Mann die Anhöhe stürmten“
Zu Napoleons Zeiten wurden die Schlachtfelder von riesigen Formationen mit unzähligen Reitern, Infanteristen und Kanonieren bestimmt. Imperial Glory fängt die Atmosphäre epischer Schlachten ausgezeichnet ein und macht Sie zum Kommandeur über gewaltige Heere. Nutzen Sie die Umgebung: Hügel, Wälder und Gebäude bieten Ihren Soldaten Schutz und können im Kampf den Ausschlag geben. Viele verschiedene Formationen wirken sich glaubhaft auf die Schlagkraft Ihrer Truppen aus.
Napoleon schart seine Kavallerie um sich, um die Schlacht gegen Preußen, Russland und Großbritannien auszufechten.



Die Kameraperspektive kann mitten ins Geschehen gezoomt werden, wenn Sie solch spektakuläre Bilder sehen möchten.

In Ermangelung moderner Schnellfeuerwaffen wurde in Reihen aufeinander geschossen und ständig nachgeladen.

Häufig kämpft man in Imperial Glory um Dörfer – Häuser dienen dabei als effektiver Schutz.

stehen sich Bataillone von mehreren hundert Musketieren, Reitern und Artilleristen gegenüber. Originalgetreu laufen alle Kämpfe in imposanten Formationen ab.

4. Forschung: Führen Sie Ihr Imperium durch drei Epochen und erforschen Sie gewaltige Kampfmaschinen, neue Ackerbautechniken oder Handelsschiffe mit größerer Reichweite. Technologischer Fortschritt entscheidet über Sieg oder Niederlage einer Großmacht.

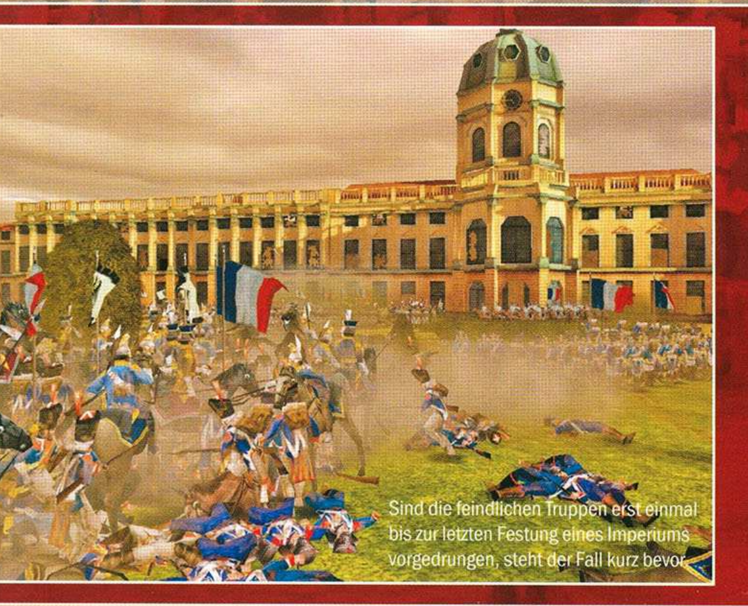
5. Produktion: Bauen Sie die größten Städte Ihres Reiches zu schillernden Metropolen aus, auf die die Bewohner Ihrer Nachbarländer neidvolle Blicke werfen – aber vergessen Sie nicht die Armee. Eine ausgewogene Nutzung der Ressourcen ist die Grundlage für den Erfolg.

6. Diplomatie: Nicht jeder Konflikt kann mit Gewalt aus der Welt geschafft werden: Clevere Herrscher verhandeln und bestechen, um ihre Ziele zu erreichen. **Imperial Glory** bietet eine Vielzahl diplomatischer Optionen – keine Partie gleicht der anderen.

7. Handel: Jede der fünf spielbaren Fraktionen verfügt über andere Ressourcen; kein Land produziert gleichzeitig alle benötigten Rohstoffe im Überfluss. Durch Tauschgeschäfte füllen Sie Lücken im Staatssäckel, um schneller investieren zu können.

8. Hauptstädte: Die Hauptstädte bilden die letzte Bastion eines Imperiums. In imposanten Burgen und Schlossanlagen verschanzen sich die besten und entschlossensten Einheiten eines Reiches zum letzten, entscheidenden Gefecht.

IMPERIAL GLORY


Sind die feindlichen Truppen erst einmal bis zur letzten Festung eines Imperiums vorgedrungen, steht der Fall kurz bevor.

Auf in die Schlacht: In einem fesselnden Mix aus Runden-Strategie und Echtzeit-Schlachten treten Sie in die Fußstapfen von Napoleon. Was für ein Herrscher werden Sie?

1. Fünf Fraktionen: Im Europa des ausgehenden 18. Jahrhunderts streiten sich fünf Großmächte um die Vorherrschaft: Preußen, Frankreich und Österreich dominieren den zentralen Kontinent; das riesige russische Reich lauert wie ein bedrohlicher Schatten im Osten und wartet auf den richtigen Moment, um nach Westen vorzustoßen. Etwas außen vor, aber mit einer mächtigen Flotte und enormen Reichtümern ausgestattet, liegt das britische „Empire" auf einer kaum einnehmbaren Insel.

2. Management: Im rundenbasierten Teil des Spiels blicken Sie aus der Vogelperspektive auf eine Karte, die wie eine Abwandlung des bekannten Brettspiels **Risiko** aussieht. Zusammenhängende Reiche sind farbig markiert; Einheitenverbände werden wie Schachfiguren durch Europa bewegt.

3. Kriegsführung: Ebenfalls taktisch, aber in Echtzeit laufen die eigentlichen Schlachten ab: Auf riesigen 3D-Karten mit Wäldern, Dörfern und Straßen


ANZEIGE
IMPERIAL GLORY
PRÄSENTIERT VON
PC Games
Wissen, was gespielt wird